

تم تحميل وعرض المادة من



موقع مادتي هو موقع تعليمي يعمل على مساعدة المعلمين والطلاب وأولياء الأمور في تقديم حلول الكتب المدرسية والاختبارات وشرح الدروس والملاحظات والتحاير وتوزيع المنهج لكل المراحل الدراسية بشكل واضح وسهل مجاناً بتصفح وعرض مباشر أونلاين وتحميل على موقع مادتي

حمل تطبيق مادتي ليصلك كل جديد





“

الأول متوسط المهارات الرقمية

الفصل الدراسي الثالث 144هـ

”

مذكرة أوراق العمل

موقع
مادنتيري

الاسم /
الفصل /

الوحدة الأولى

الدوال المنطقية والمخططات



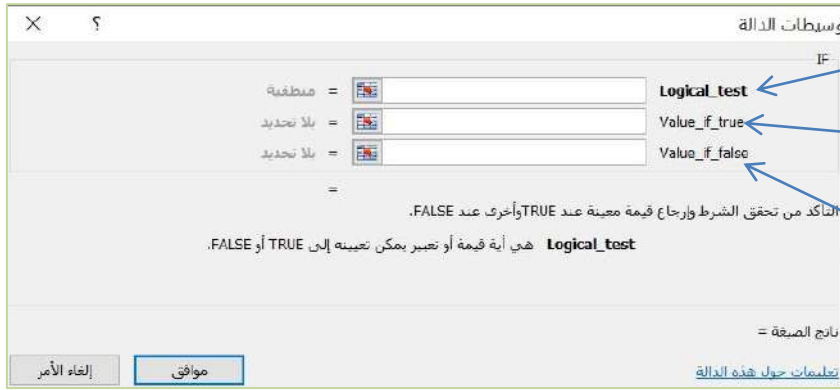
رتب خطوات إضافة دالة IF في إكسل

الرقم	الخطوة
.....	أدرج دالة IF.
.....	اكتب الشرط.
.....	اضغط على الخلية التي ترغب بعرض النتائج داخلها.
.....	اكتب القيمة إذا لم يتحقق الشرط.
٤	اكتب القيمة التي ستظهر إذا تحقق الشرط.

النتيجة عند عدم تحقق الشرط

النتيجة عند تحقق الشرط

الشرط الذي ستتحقق منه



صح أو خطأ :

١	تعد دالة IF من أكثر الدوال شيوعاً في برنامج مايكروسوفت إكسل.
٢	تتيح دالة IF إجراء مقارنات منطقية يمكن أن يكون لها نتيجة واحدة .
٣	في مايكروسوفت إكسل لا يمكنك كتابة صيغة IF فقط يمكنك إدراجها.
٤	يمكن أن تعرض الدالة IF قيماً مختلفة حسب الشرط.
٥	لا يمكنك استخدام العمليات الحسابية في دوال IF .
٦	تبدأ جميع الدوال بعلامة التساوي "=" .

يمكنك استخدام المخطط لإظهار البيانات التي تتغير بمرور الوقت.

يمكنك استخدام المخطط لعرض النسب المئوية.

رتب خطوات ادراج مخطط خطي بكتابة الرقم



اكتب وظيفة المُشار إليه في الصورة

تغيير شكل مخطتك

تغيير نمط مخطتك

تغيير نمط الأحرف في مخطتك

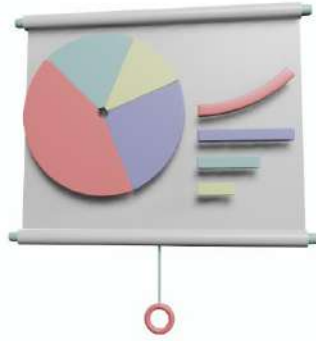
تغيير شكل المخطط الخاص بك دون البدء من جديد

تنسيق مخطتك وتغيير ألوانه وتخصيصه

وزارة التعليم
Ministry of Education
1425

الوحدة الثانية

عرض الأفكار من خلال العرض التقديمي



يُعد أحد أهم برامج العروض التقديمية والذي يمكن استخدامه لعرض افكارك ومشروعاتك في مجالات مختلفة سواءً في مجال الدراسة أو العمل أو الترفيه

اكتب الرقم في الخانة المناسبة للموصف

الشريحة (slide) هي صفحة العرض التقديمي الخاص بك.

٢

صور مصغرة للشرائح (slide thumbnails)، ويمكن استخدامها للتنقل السريع بين شرائح العرض التقديمي.

١

لمساعدتك على تذكر ما تريد قوله خلال العرض التقديمي، اكتب ملاحظاتك في القسم الخاص بها.

٤

استخدم شريط تمرير التكبير/التصغير (zoom slider) وأزرار العرض (view buttons) لتكبير الشريحة أو تصغيرها وتعديل عرض الشرائح.

٥

صل بين كل أيقونة ووظيفتها المناسبة.

إضافة رأس أو تذييل.



إدراج صورة من جهاز الحاسب الخاص بك.



تطبيق نسق على الشرائح.



يعدّ طريقة العرض النموذجية للبرنامج.



إدراج صورة من مصدر عبر الإنترنت.



يسمح لك بمعاينة الشرائح بحجم أصغر.



صح أو خطأ :

١	يعتمد عدد الشرائح في العرض التقديمي على الموضوع الذي تريد تقديمه.
٢	يمكن إدراج صور إلى الشرائح عن طريق مصادر عبر الإنترنت.
٣	الرؤوس والتذييلات هي مواضع أعلى وأسفل كل شريحة تظهر في الشريحة الأولى فقط.
٤	لا ينصح باستخدام ميزة السمات بكثرة حتى لا يكون العرض مشتتاً بكثرة الألوان.
٥	لمعاينة العرض التقديمي نضغط على زر F5 في لوحة المفاتيح.
٦	تتيح لك طريقة العرض " فارز الشرائح" مشاهدة الشرائح بحجم أكبر .
٧	طريقة " عادي (Normal View)" هي طريقة العرض الافتراضية في البرنامج.
٨	اثناء معاينة العرض التقديمي يمكنك التنقل بين الشرائح عن طريق الفأرة أو مفاتيح الأسهم في لوحة المفاتيح.
٩	لا يمكنك إدراج التاريخ الحالي إلى شرائح العرض التقديمي.

صح أو خطأ :

١	جميع الانتقالات لها مُدَد افتراضية مختلفة.
٢	يحدث تأثير الحركة عند الانتقال من شريحة إلى أخرى أثناء العرض التقديمي.
٣	لا يوضح تأثير الحركة طريقة ظهور الصورة أو اختفائها تدريجياً.
٤	يمكن تحديد مدة الانتقال.
٥	يعمل العرض كاملاً بشكل تلقائي.
٦	تظهر تأثيرات الحركة المطبقة على الشريحة في وقت واحد.
٧	يمكن تطبيق تأثير الانتقال على جميع الشرائح.

اختر الاجابة الصحيحة

●	في الشريحة الأولى فقط.	يمكنك إدراج ملفات الصوت:
●	في أي شريحة.	
●	في الشريحة الأولى أو الأخيرة.	لا يمكن تغييرها.
●	لا يمكن تغييرها.	
●	يمكن تغييرها.	كل تأثير انتقالي له مدة افتراضية:
●	هي دائماً 3.40 ثانية.	
●	عرض المزيد من الخيارات حول تأثير معين.	باستخدام زر خيارات التأثير يمكن:
●	عرض المزيد من الحركات الراجعة.	
●	تحديد وقت بداية الحركة.	



- يستغرق الانتقال 10 ثوانٍ وتظهر الشريحة لمدة 4 ثوانٍ إضافية.
- يستغرق الانتقال 6 ثوانٍ وتظهر الشريحة لمدة 16 ثانية إضافية.
- يستغرق الانتقال 6 ثوانٍ وتظهر الشريحة لمدة 10 ثوانٍ إضافية.
- يستغرق الانتقال 10 ثوانٍ وتظهر الشريحة لمدة 6 ثوانٍ إضافية.

توضح الصورة "مجموعة التوقيت" المندرجة تحت علامة التيبوب "انتقالات" داخل الشريحة.



- يظهر بعد 3 ثوانٍ بدون أي حركة.
- يظهر بعد 3 ثوانٍ وتستمر الحركة للتأثيرين التاليين.
- يظهر بعد ثانيتين وتستمر الحركة للثلاث ثوانٍ التالية.
- يظهر على الفور وتستمر الحركة لثانيتين.

توضح الصورة "مجموعة التوقيت" المندرجة تحت علامة التيبوب "حركات" لعنصر ما.



- يمكن تشغيل مقطع صوتي ولا يمكن تشغيل مقطع فيديو.
- يمكن تشغيل مقطع فيديو ولا يمكن تشغيل مقطع صوتي.
- يمكن تشغيل مقطع صوتي ومقطع فيديو على حد سواء.
- لا يمكن تشغيل مقطع صوتي أو مقطع فيديو.

طوال مدة العرض التقديمي ...

صح أو خطأ :

١	إدراج رسم SmartArt حدد الشريحة التي تريد إضافته إليها أولاً.
٢	يمكنك تغيير تنسيق رسم SmartArt لكي يبدو جميلاً وملائماً لذوقك الشخصي.
٣	استخدام الكثير من الألوان والأنماط في رسم SmartArt أمراً ضرورياً.
٤	لا يمكنك تغيير حجم رسم SmartArt بعد إدراجه.
٥	يمكنك تحويل بيانات جدول رقمي إلى مخطط بياني مصور ليسهل عملية قراءتها.
٦	تحرير المخطط البياني في مايكروسوفت باوربوينت تختلف عن تحريره في مايكروسوفت اكسل.
٧	يمكنك تحرير كل عنصر في المخطط البياني.

نصائح لإنشاء عرض تقديمي متميز ، اكتب النصيحة أسفل الصورة التي تصفها

حدد وقت العرض

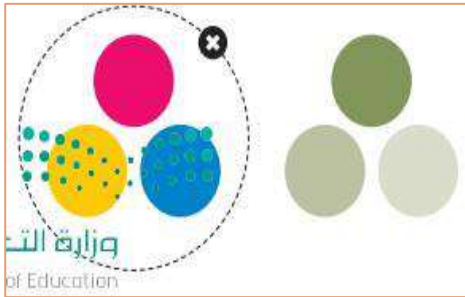
حدد هدفك بدقة

تحقق من مكان العرض

اعرف جمهورك

استخدم ألواناً مناسبة

استخدام التأثيرات الانتقالية والحركية



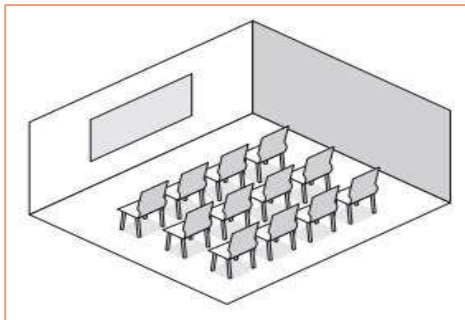
.....



.....



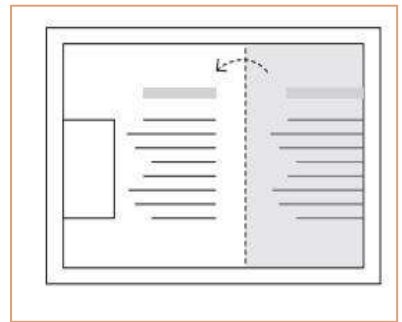
.....



.....



.....



.....

الوحدة الثالثة

برمجة الروبوت الافتراضي



تعريف.....

هي منصة برمجية قائمة على استخدام اللبنة البرمجية ومدعومة من سكراتش وذلك لبرمجة الروبوت الافتراضي .

طرق البرمجة في فيكس كود في آر

.....

المزج بين اللبنة البرمجية والبرمجة النصية

.....

مزايا

تغني عن الحاجة إلى المعدات والأجهزة التي قد تتعرض للتلف.

توفر طريقة سريعة لتشخيص واكتشاف الأخطاء وتصحيحها.

إمكانية إنشاء روبوتات بمزايا متقدمة دون الحاجة لشراء المعدات المتقدمة.

قلة التكلفة نظرًا لأن معظم برامج الروبوتات الافتراضية مجانية الاستخدام.

توفر المزيد من الخصائص والوظائف وكذلك المسارات التي يمكن للروبوت استخدامها.

إمكانية استخدام روبوتات مختلفة عند استخدام بيئة الواقع الافتراضي.

تناسب أنماط التعلم المختلفة للطلبة، مما يُمكنهم من تحقيق فهم أفضل.

ضع رقم المسمى في الخانة المناسبة

صل طرق عرض الكاميرا المختلفة مع العرض الصحيح

Top Camera (الكاميرا العلوية)



1

Chase Camera (كاميرا التتبع)

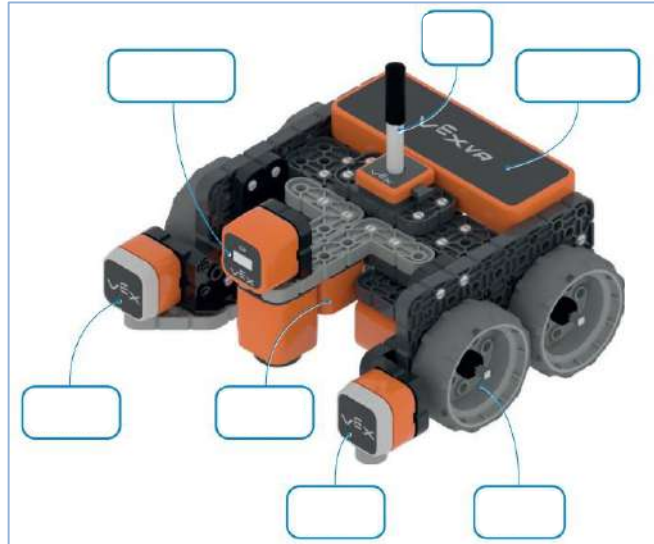


2

First Person Camera (كاميرا الشخص الأول)



3



١ قلم خاص بالرسم

٢ مستشعر الرؤية السفلي

٣ مستشعر الرؤية الامامي

٤ مستشعر الاصطدام الأيسر

٥ عجلات بقطر ٥٠ ملليمتر

٦ مستشعر الجيرسكوب

٧ مستشعر الاصطدام الأيمن

صح أو خطأ :

١	الواقع الافتراضي محاكاة مشابهة للعالم الحقيقي.
٢	المحاكاة الروبوتية هي وسيلة مهمة للتعرف على المفاهيم العملية المختلفة.
٣	الروبوت الافتراضي يناسب أسلوب تعلم واحد فقط.
٤	الجيرسكوب عبارة عن مستشعر يستخدم للقياس والحفاظ على الاتجاه والسرعة والرؤية.
٥	ساحة اللعب هي مساحة افتراضية خاصة بالروبوت الافتراضي تُمكنك من تنفيذ برامجك بسيناريوهات مختلفة.
٦	للتحكم في حركة روبوتك الافتراضي فإنك بحاجة إلى استخدام لبنة من فئة نظام الدفع .
٧	يمكن ضبط مسافة تحرك الروبوت بالميليمتر فقط.

اكمل الفراغ

يوجد مستشعر الجيرسكوب في من الروبوت ، يتم استخدام مستشعر الجيرسكوب لأنه
يُمكن من تحديد اتجاه الروبوت وقياس سرعة واتجاه الروبوت.
يُمكن مستشعر الجيرسكوب الروبوت من القيادة بشكل والانعطاف بصورة

صل اللبنة البرمجية بوظيفتها الصحيحة

- | | | |
|---|--|---|
| <input type="radio"/> تحدد الاتجاه المواجه لنظام الدفع باستخدام وضع الزاوية الحالي لمستشعر الجيرسكوب. | <input type="radio"/> الموضع X | 1 |
| <input type="radio"/> تحدد موضع إحداثيات X أو Y للروبوت الافتراضي بالمليمتر أو بالبوصة. | <input type="radio"/> دوران القيادة بالدرجات | 2 |
| <input type="radio"/> تحدد الاتجاه الحالي الذي يواجهه الروبوت الافتراضي بالدرجات. | <input type="radio"/> زاوية الموضع بالدرجات | 3 |
| <input type="radio"/> تحدد زاوية انعطاف نظام الدفع عند ضبطها بواسطة مستشعر الانعطاف. | <input type="radio"/> اتجاه التوجيه لنظام القيادة بالدرجات | 4 |

صح أو خطأ :

١	مستشعر الجيرسكوب يمكنه اكتشاف إذا كانت الحركة باتجاه عقارب الساعة أو عكسها.
٢	تتحقق هذه اللبنة من إذا كانت القيمة الأولى أصغر من القيمة الثانية. 
٣	يكتشف مستشعر الجيرسكوب الحركة بدقة أكبر عندما تكون السرعة منخفضة.
٤	هذه اللبنة تحرك الروبوت إلى نقطة معينة 
٥	الجملة الشرطية تجعل الحاسب يقوم بإجراءات مختلفة بناءً على العبارات المنطقية.
٦	تحديد موقع واتجاه الروبوت أثناء تحركه في ساحة اللعب أمراً ليس هاماً.

الإجابات



“

الأول متوسط
المهارات الرقمية
الفصل الدراسي الثالث 144هـ

”

مذكرة أوراق العمل

الاسم /
الفصل /

الوحدة الأولى

الدوال المنطقية والمخططات



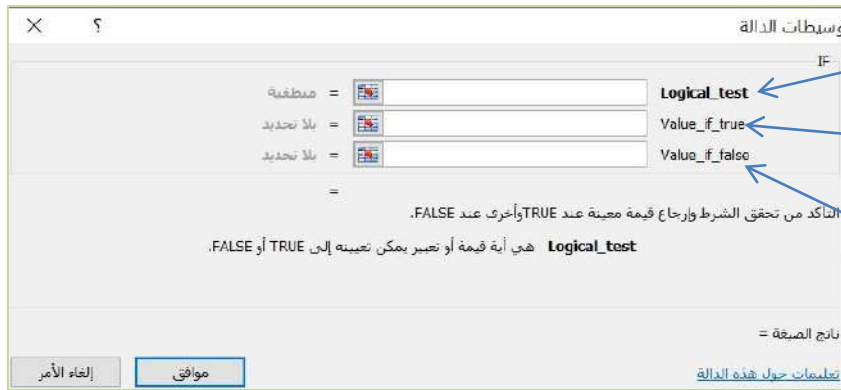
رتب خطوات إضافة دالة IF في إكسل

الرقم	الخطوة
٢	أدرج دالة IF.
٣	اكتب الشرط.
١	اضغط على الخلية التي ترغب بعرض النتائج داخلها.
٥	اكتب القيمة إذا لم يتحقق الشرط.
٤	اكتب القيمة التي ستظهر إذا تحقق الشرط.

النتيجة عند عدم تحقق الشرط

النتيجة عند تحقق الشرط

الشرط الذي ستتحقق منه



الشرط الذي ستتحقق منه

النتيجة عند تحقق الشرط

النتيجة عند عدم تحقق الشرط

صح أو خطأ :

١	تعد دالة IF من أكثر الدوال شيوعاً في برنامج مايكروسوفت إكسل.	✓
٢	تتيح دالة IF إجراء مقارنات منطقية يمكن أن يكون لها نتيجة واحدة.	✗
٣	في مايكروسوفت إكسل لا يمكنك كتابة صيغة IF فقط يمكنك إدراجها.	✗
٤	يمكن أن تعرض الدالة IF قيماً مختلفة حسب الشرط.	✓
٥	لا يمكنك استخدام العمليات الحسابية في دوال IF.	✗
٦	تبدأ جميع الدوال بعلامة التساوي "=".	✓

يمكنك استخدام المخطط الخطي لإظهار البيانات التي تتغير بمرور الوقت.

يمكنك استخدام المخطط الدائري لعرض النسب المئوية.

رتب خطوات ادراج مخطط خطي بكتابة الرقم



اكتب وظيفة المُشار إليه في الصورة

تغيير نمط
مخطتك

تغيير شكل المخطط الخاص بك دون البدء
من جديد

تغيير نمط
الأحرف في مخطتك

تغيير شكل
مخطتك

تنسيق مخطتك وتغيير ألوانه
وتخصيصه

تنسيق مخطتك وتغيير ألوانه
وتخصيصه

وزارة التعليم
Ministry of Education
1425

تغيير شكل مخطتك

تغيير نمط مخطتك

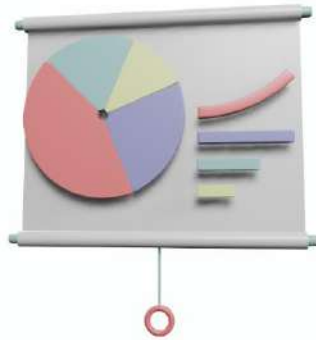
تغيير نمط الأحرف في مخطتك

تغيير شكل المخطط الخاص بك دون البدء من جديد

تنسيق مخطتك وتغيير ألوانه وتخصيصه

الوحدة الثانية

عرض الأفكار من خلال العرض
التقديمي



موقع مادتي

برنامج مايكروسوفت باوربوينت

يُعد أحد أهم برامج العروض التقديمية والذي يمكن استخدامه لعرض افكارك ومشروعاتك في مجالات مختلفة سواءً في مجال الدراسة أو العمل أو الترفيه

اكتب الرقم في الخانة المناسبة للموصف

صل بين كل أيقونة ووظيفتها المناسبة.

إضافة رأس أو تذييل.	
إدراج صورة من جهاز الحاسب الخاص بك.	
تطبيق نسق على الشرائح.	
يعدّ طريقة العرض التوضيحية للبرنامج.	
إدراج صورة من مصدر عبر الإنترنت.	
يسمح لك بمعاينة الشرائح بحجم أصغر.	

يتميز البرنامج بواجهة المستخدم التي تسم بالسهولة، لتتعرف عليها:

١ انقر لإضافة عنوان

٢ انقر لإضافة عنوان فرعي

٣ انقر لإضافة ملاحظات

٤ انقر لإضافة ملاحظات

٥ انقر لإضافة ملاحظات

الشريحة (slide) هي صفحة العرض التقديمي الخاص بك.

٢

صور مصغرة للشرائح (slide thumbnails)، ويمكن استخدامها للتنقل السريع بين شرائح العرض التقديمي.

١

لمساعدتك على تذكر ما تريد قوله خلال العرض التقديمي، اكتب ملاحظاتك في القسم الخاص بها.

٤

استخدم شريط تمرير التكبير/التصغير (zoom slider) وأزرار العرض (view buttons) لتكبير الشريحة أو تصغيرها وتعديل عرض الشرائح.

٥

صح أو خطأ :

✓	١	يعتمد عدد الشرائح في العرض التقديمي على الموضوع الذي تريد تقديمه.
✓	٢	يمكن إدراج صور إلى الشرائح عن طريق مصادر عبر الإنترنت.
✗	٣	الرؤوس والتذييلات هي مواضع أعلى وأسفل كل شريحة تظهر في الشريحة الأولى فقط.
✓	٤	لا ينصح باستخدام ميزة السمات بكثرة حتى لا يكون العرض مشتتاً بكثرة الألوان.
✓	٥	لمعاينة العرض التقديمي نضغط على زر F5 في لوحة المفاتيح.
✗	٦	تتيح لك طريقة العرض " فارز الشرائح " مشاهدة الشرائح بحجم أكبر .
✓	٧	طريقة " عادي (Normal View) " هي طريقة العرض الافتراضية في البرنامج.
✓	٨	اثناء معاينة العرض التقديمي يمكنك التنقل بين الشرائح عن طريق الفأرة أو مفاتيح الأسهم في لوحة المفاتيح.
✗	٩	لا يمكنك إدراج التاريخ الحالي إلى شرائح العرض التقديمي.

صح أو خطأ :

✓	جميع الانتقالات لها مُدد افتراضية مختلفة.	١
✗	يحدث تأثير الحركة عند الانتقال من شريحة إلى أخرى أثناء العرض التقديمي.	٢
✗	لا يوضح تأثير الحركة طريقة ظهور الصورة أو اختفائها تدريجياً.	٣
✓	يمكن تحديد مدة الانتقال.	٤
✗	يعمل العرض كاملاً بشكل تلقائي.	٥
✗	تظهر تأثيرات الحركة المطبقة على الشريحة في وقت واحد.	٦
✓	يمكن تطبيق تأثير الانتقال على جميع الشرائح.	٧

اختر الاجابة الصحيحة

<input type="radio"/>	في الشريحة الأولى فقط.	يمكنك إدراج ملفات الصوت:
<input checked="" type="radio"/>	في أي شريحة.	
<input type="radio"/>	في الشريحة الأولى أو الأخيرة.	لا يمكن تغييرها.
<input type="radio"/>	لا يمكن تغييرها.	
<input checked="" type="radio"/>	يمكن تغييرها.	كل تأثير انتقالي له مدة افتراضية:
<input type="radio"/>	هي دائماً 3.40 ثانية.	
<input checked="" type="radio"/>	عرض المزيد من الخيارات حول تأثير معين.	باستخدام زر خيارات التأثير يمكن:
<input type="radio"/>	عرض المزيد من الحركات الراجعة.	
<input type="radio"/>	تحديد وقت بداية الحركة.	

	توضح الصورة "مجموعة التوقيت" المندرجة تحت علامة التبويب "انتقالات" داخل الشريحة.
<input type="radio"/>	يستغرق الانتقال 10 ثوانٍ وتظهر الشريحة لمدة 4 ثوانٍ إضافية.
<input type="radio"/>	يستغرق الانتقال 6 ثوانٍ وتظهر الشريحة لمدة 16 ثانية إضافية.
<input checked="" type="radio"/>	يستغرق الانتقال 6 ثوانٍ وتظهر الشريحة لمدة 10 ثوانٍ إضافية.
<input type="radio"/>	يستغرق الانتقال 10 ثوانٍ وتظهر الشريحة لمدة 6 ثوانٍ إضافية.
	توضح الصورة "مجموعة التوقيت" المندرجة تحت علامة التبويب "حركات" لعنصر ما.
<input type="radio"/>	يظهر بعد 3 ثوانٍ بدون أي حركة.
<input checked="" type="radio"/>	يظهر بعد 3 ثوانٍ وتستمر الحركة للتأثيرين التاليين.
<input type="radio"/>	يظهر بعد ثانيتين وتستمر الحركة للثلاث ثوانٍ التالية.
<input type="radio"/>	يظهر على الفور وتستمر الحركة لثانيتين.
<input type="radio"/>	يمكن تشغيل مقطع صوتي ولا يمكن تشغيل مقطع فيديو.
<input type="radio"/>	يمكن تشغيل مقطع فيديو ولا يمكن تشغيل مقطع صوتي.
<input checked="" type="radio"/>	يمكن تشغيل مقطع صوتي ومقطع فيديو على حد سواء.
<input type="radio"/>	لا يمكن تشغيل مقطع صوتي أو مقطع فيديو.

صح أو خطأ :

✓	١	إدراج رسم SmartArt حدد الشريحة التي تريد إضافته إليها أولاً.
✓	٢	يمكنك تغيير تنسيق رسم SmartArt لكي يبدو جميلاً وملائماً لذوقك الشخصي.
X	٣	استخدام الكثير من الألوان والأنماط في رسم SmartArt أمراً ضرورياً.
X	٤	لا يمكنك تغيير حجم رسم SmartArt بعد إدراجه.
✓	٥	يمكنك تحويل بيانات جدول رقمي إلى مخطط بياني مصور ليسهل عملية قراءتها.
X	٦	تحرير المخطط البياني في مايكروسوفت باوربوينت تختلف عن تحريره في مايكروسوفت اكسل.
✓	٧	يمكنك تحرير كل عنصر في المخطط البياني.

نصائح لإنشاء عرض تقديمي متميز ، اكتب النصيحة أسفل الصورة التي تصفها

حدد وقت العرض

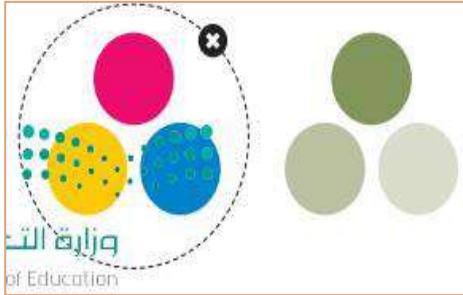
حدد هدفك بدقة

تحقق من مكان العرض

اعرف جمهورك

استخدم ألواناً مناسبة

استخدام التأثيرات الانتقالية والحركية



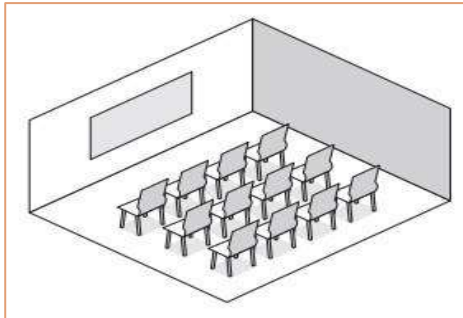
استخدم ألواناً مناسبة



اعرف جمهورك



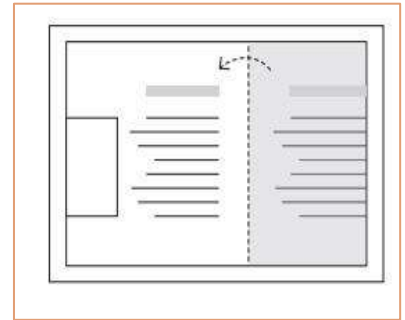
حدد هدفك بدقة



تحقق من مكان العرض



حدد وقت العرض



استخدام التأثيرات الانتقالية والحركية

الوحدة الثالثة

برمجة الروبوت الافتراضي



موقع
مادتي

تعريف بيئة فيكس كود في آر

هي منصة برمجية قائمة على استخدام اللبنة البرمجية ومدعومة من سكراتش وذلك لبرمجة الروبوت الافتراضي .

طرق البرمجة في فيكس كود في آر

باستخدام اللبنة البرمجية

المزج بين اللبنة البرمجية والبرمجة النصية

باستخدام البرمجة النصية

مزايا استخدام الروبوتات الافتراضية

تغني عن الحاجة إلى المعدات والأجهزة التي قد تتعرض للتلف.

توفر طريقة سريعة لتشخيص واكتشاف الأخطاء وتصحيحها.

إمكانية إنشاء روبوتات بمزايا متقدمة دون الحاجة لشراء المعدات المتقدمة.

قلة التكلفة نظرًا لأن معظم برامج الروبوتات الافتراضية مجانية الاستخدام.

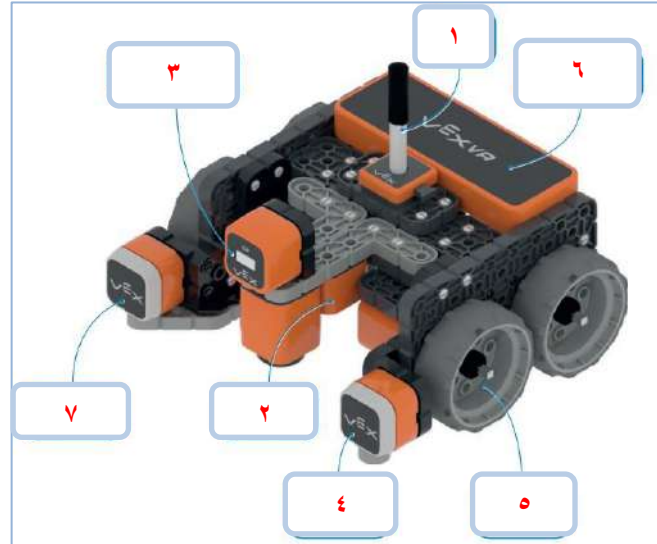
توفر المزيد من الخصائص والوظائف وكذلك المسارات التي يمكن للروبوت استخدامها.

إمكانية استخدام روبوتات مختلفة عند استخدام بيئة الواقع الافتراضي.

تناسب أنماط التعلم المختلفة للطلبة، مما يُمكنهم من تحقيق فهم أفضل.

ضع رقم المسمى في الخانة المناسبة

صل طرق عرض الكاميرا المختلفة مع العرض الصحيح

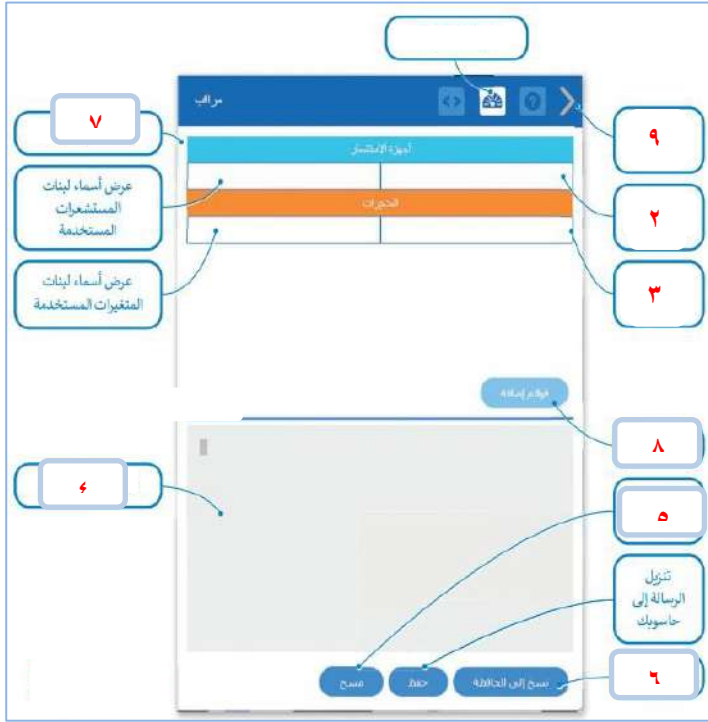


١	قلم خاص بالرسم
٢	مستشعر الرؤية السفلي
٣	مستشعر الرؤية الامامي
٤	مستشعر الاصطدام الأيسر
٥	عجلات بقطر ٥٠ ملليمتر
٦	مستشعر الجيرسكوب
٧	مستشعر الاصطدام الأيمن

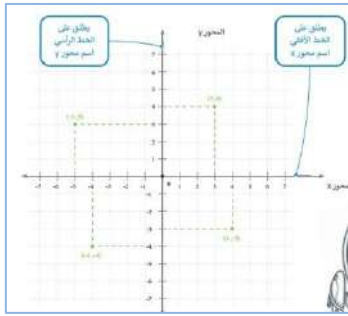
صح أو خطأ :

✓	١	الواقع الافتراضي محاكاة مشابهة للعالم الحقيقي.
✓	٢	المحاكاة الروبوتية هي وسيلة مهمة للتعرف على المفاهيم العملية المختلفة.
✗	٣	الروبوت الافتراضي يناسب أسلوب تعلم واحد فقط.
✓	٤	الجيرسكوب عبارة عن مستشعر يستخدم للقياس والحفاظ على الاتجاه والسرعة والرؤية.
✓	٥	ساحة اللعب هي مساحة افتراضية خاصة بالروبوت الافتراضي تُمكنك من تنفيذ برامجك بسيناريوهات مختلفة.
✓	٦	لنتحكم في حركة روبوتك الافتراضي فإنك بحاجة إلى استخدام لبنة من فئة نظام الدفع .
✗	٧	يمكن ضبط مسافة تحرك الروبوت بالميليمتر فقط.

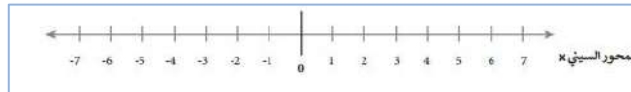
ضع رقم الوظيفة في الخانة المناسبة



١	فتح نافذة المراقبة
٢	عرض قيم المستشعرات
٣	عرض قيم المتغيرات
٤	وحدة تحكم العرض
٥	مسح وحدة تحكم العرض
٦	نسخ الرسالة
٧	وحدة تحكم المراقبة
٨	إضافة قائمة
٩	إغلاق نافذة المراقبة



نظام الإحداثيات الديكارتي



نظام الإحداثيات الخطي

تعريف نظام الإحداثيات

نظام مرجعي يستخدم الأرقام لتحديد موضع نقاط محددة في مخطط معين

صح أو خطأ :

✓	١	يمكنك أن ترى قيمة أو نصاً في نافذة المراقبة باستخدام وحدة تحكم العرض.
✗	٢	تحدد القيمة y موقع الروبوت على المحور الأفقي.
✗	٣	إذا كانت إحداثيات موقع الروبوت x و y تساوي صفراً ، فإن الروبوت يقع في أعلى المنصة.
✗	٤	يمكنك رسم أشكال فقط في ساحة لعب الفن قماش.
✓	٥	يمكنك تغيير الملعب من خلال الضغط على زر اختر ملعب.
✗	٦	يستخدم الروبوت قلم الموجود في الجزء الخلفي منه للرسم.
✓	٧	لإنشاء برنامج ينفذ نفس التعليمات البرمجية عدة مرات نستخدم أوامر التكرار.

اكمل الفراغ

يوجد مستشعر الجيرسكوب في الجزء الخلفي من الروبوت ، يتم استخدام مستشعر الجيرسكوب للملاحة لأنه يُمكن من تحديد اتجاه الروبوت وقياس سرعة واتجاه انعطاف الروبوت.

يُمكن مستشعر الجيرسكوب الروبوت من القيادة بشكل مستقيم والانعطاف بصورة صحيحة.

صل اللبنة البرمجية بوظيفتها الصحيحة

- | | | | |
|---|---|--------------------------------------|---|
| تحدد الاتجاه المواجه لنظام الدفع باستخدام وضع الزاوية الحالي لمستشعر الجيرسكوب. | 4 | الموضع X | 1 |
| تحدد موضع إحداثيات X أو Y للروبوت الافتراضي بالمليمتر أو بالبوصة. | 1 | توران القيادة بالدرجات | 2 |
| تحدد الاتجاه الحالي الذي يواجهه الروبوت الافتراضي بالدرجات. | 3 | زاوية الموضع بالدرجات | 3 |
| تحدد زاوية انعطاف نظام الدفع عند ضبطها بواسطة مستشعر الانعطاف. | 2 | اجراء المواجه لنظام القيادة بالدرجات | 4 |

صح أو خطأ :

✓	1	مستشعر الجيرسكوب يمكنه اكتشاف إذا كانت الحركة باتجاه عقارب الساعة أو عكسها.
X	2	تتحقق هذه اللبنة من إذا كانت القيمة الأولى أصغر من القيمة الثانية. 
✓	3	يكتشف مستشعر الجيرسكوب الحركة بدقة أكبر عندما تكون السرعة منخفضة.
X	4	هذه اللبنة تحرك الروبوت إلى نقطة معينة 
✓	5	الجملة الشرطية تجعل الحاسب يقوم بإجراءات مختلفة بناءً على العبارات المنطقية.
X	6	تحديد موقع واتجاه الروبوت أثناء تحركه في ساحة اللعب أمراً ليس هاماً.

“



”



أوراق عمل أخرى

موقع
مادنتري

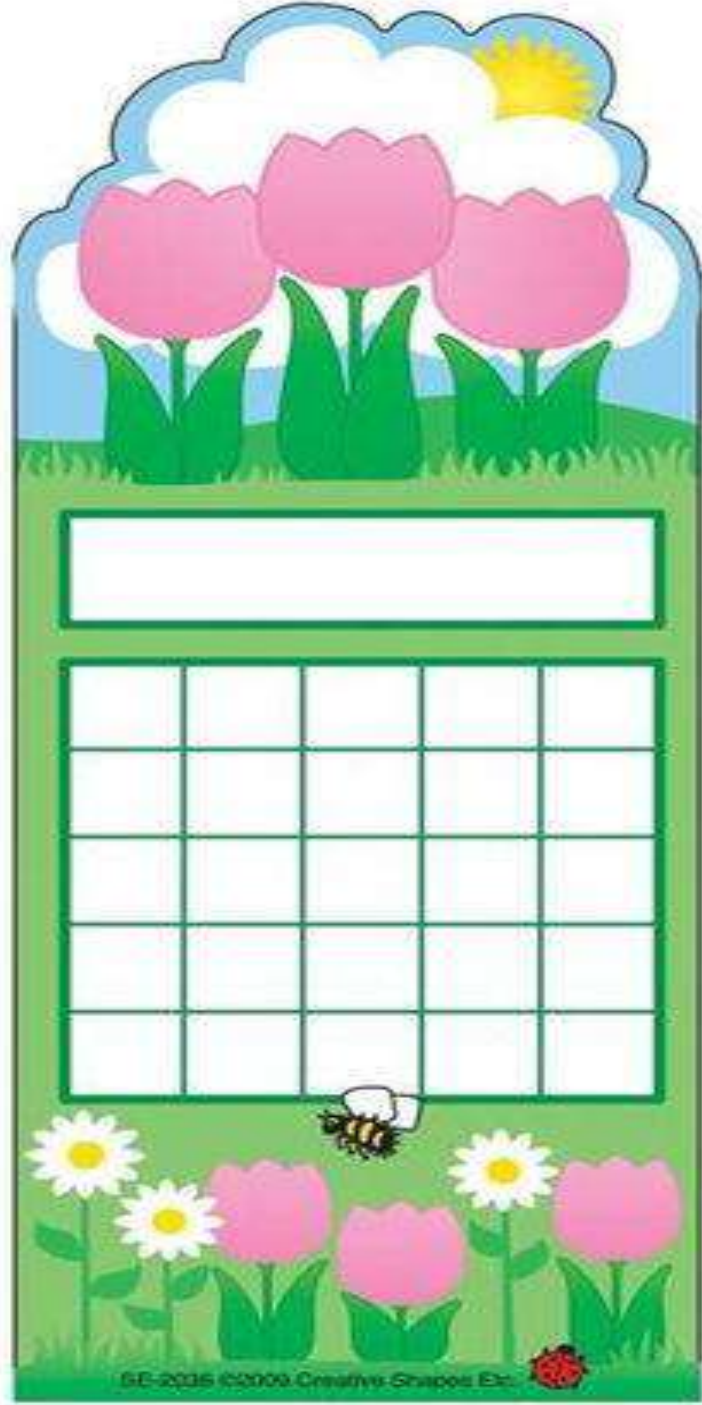
أوراق عمل مادة المهارات الرقمية للفصل الأول متوسط - الفصل ٣

اسم الطالبة

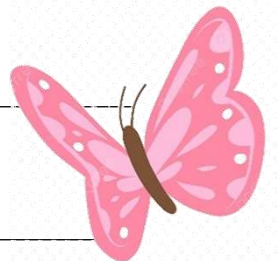
الصف

معلمة المادة .. منال الزهراني





دون أن يخبرني أحد.. أعلم كم أنا رائعة وأستحق الأفضل



• اختاري الاجابة الصحيحة

١. الدالة التي تحمل وسيطاتها ونتائجها قيمة مكونه من عنصرين عادة ما تكون صواب او خطأ :			
<input type="radio"/> دالة المجموع	<input type="radio"/> الدالة المنطقية	<input type="radio"/> دالة الحد الأقصى	<input type="radio"/> دالة المتوسط الحسابي
٢. في برنامج الاكسل تقوم الدالة بإجراء اختبار منطقي:			
<input type="radio"/> IF	<input type="radio"/> COUNT IF	<input type="radio"/> COUNT	<input type="radio"/> IN
٣. يمكنك ادراج الدوال من قائمة :			
<input type="radio"/> ملف	<input type="radio"/> ادراج	<input type="radio"/> المخططات	<input type="radio"/> الصيغ

• صح أم خطأ؟

الإجابة	العبرة
	١. يمكن للدالة IF أن ترجع رقم او نص او دالة أخرى كنتيجة.
	٢. في دالة IF يجب ان تستخدم علامة # عند استخدام النص كنتيجة للشرط.
	٣. تعتبر دالة IF من الدوال المنطقية .

• من خلال دراستك لدالة IF أكمل الفراغات التالية :

وسيطات الدالة

IF

منطقية =

بلا تحديد =

بلا تحديد =

Logical_test

Value_if_true

Value_if_false

=

التأكد من تحقق الشرط وإرجاع قيمة معينة عند TRUE وأخرى عند FALSE.

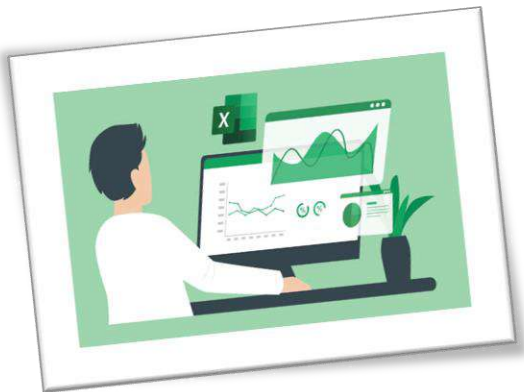
Logical_test هي أية قيمة أو تعبير يمكن تعيينه إلى TRUE أو FALSE.

نتج الصيغة =

[تعليمات حول هذه الدالة](#)

value_if_false -- value_if_true -- logical_test

القيمة المراد إرجاعها عند تقييم logical_test إلى خطأ
القيمة المراد إرجاعها عند تقييم logical_test إلى صواب
تعتبر قيمة أو تعبير منطقي يمكن تقييمه على أنه صواب أو خطأ



• اختاري الاجابة الصحيحة

١. تمثيل مرئي للمعلومات تتيح فهم البيانات و تحليلها بشكل أسهل			
<input type="radio"/> الدوال	<input type="radio"/> العروض التقديمية	<input type="radio"/> الصيغ	<input type="radio"/> المخططات البيانية
٢. من أنواع المخططات البيانية يوضح كيف تتغير البيانات مع مرور الوقت			
<input type="radio"/> المخطط الخطي	<input type="radio"/> المخطط الدائري	<input type="radio"/> المخطط العمودي	<input type="radio"/> المخطط الهرمي
٣. من أنواع المخططات البيانية المناسب استخدامها لعرض النسب المئوية			
<input type="radio"/> المخطط الخطي	<input type="radio"/> المخطط الدائري	<input type="radio"/> المخطط العمودي	<input type="radio"/> المخطط الهرمي

• صح أم خطأ؟

الإجابة	العبارة
	١. لا يمكن تغيير تنسيق المخططات البيانية بعد ادراجها.
	٢. بمجرد اختيار نوع المخطط البياني لا يمكن تغييره.
	٣. من خلال قائمة " تصميم المخططات " يمكن تغيير نمط المخطط أو نوعه أو مظهره.
	٤. في كل مرة تقوم بتعديل بيانات جدولك تتعدل بيانات المخطط تلقائياً.



تطبيق عملي

طالبتي المبدعة من خلال دراستك لبرنامج Microsoft Excel 2013 نفذي ما يلي :

م	المطلوب	الدرجة	درجة الطالبة								
١.	شغلي البرنامج	0,5									
٢.	أنشئي مصنف فارغ	0,5									
٣.	أدخلي البيانات وفقا للجدول التالي :										
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>الاسم</th> <th>الدرجة</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>ريم</td> <td>100</td> </tr> <tr> <td>منى</td> <td>75</td> </tr> <tr> <td>أمل</td> <td>90</td> </tr> </tbody> </table>	الاسم	الدرجة	ريم	100	منى	75	أمل	90	2	
الاسم	الدرجة										
ريم	100										
منى	75										
أمل	90										
٤.	أضيفي عمود جديد بعنوان التقدير	1									
٥.	استخدمي الدالة المنطقية IF لحساب التقدير بحيث يكون التقدير ممتاز إذا كانت الدرجة أكبر من ٦٠ و يكون جيد جدا إذا كانت غير ذلك	3									
٦.	استخدمي التعبئة التلقائية لتطبيق الدالة على بقية الخلايا	1									
٧.	أدرجي مخطط بياني لتمثيل درجات الطالبات	2									
٨.	غيري عنوان المخطط إلى (درجات الطالبات)	2									
٩.	احفظي الملف باسمك على سطح المكتب	1									
	المجموع	12									



• أكتبي المصطلح المناسب:

فارز الشرائح - ESC - SmartArt - عادي - الحركات - الانتقالات - مايكروسوفت بوربوينت- الرأس والتذييل - F5

أحد برامج العروض التقديمية يمكن استخدامه لعرض أفكارك و مشروعاتك في مجالات مختلفة سواء في مجال الدراسة أو العمل أو حتى في مجال الترفيه.
هو موضع أعلى و أسفل كل شريحة تُمكنك من كتابة معلومات حول العرض التقديمي و تظهر في كل الشرائح.
عبارة عن تأثيرات الحركة التي تحدث عند الانتقال من شريحة لأخرى أثناء تقديم العرض.
أداة تستخدم لجمع العديد من العناصر في عرض تقديمي واحد.
طريقة العرض الافتراضية في برنامج مايكروسوفت بوربوينت.
طريقة عرض تتيح لك مشاهدة الشرائح بحجم أصغر في برنامج مايكروسوفت باوربوينت.
مشاهدة عرض الشرائح من البداية

• صح أم خطأ؟

الإجابة	العبرة
	١. يمكن أن يحتوي العرض التقديمي على مقطع صوت و فيديو بالإضافة إلى النصوص والصور .
	٢. مدة العرض التقديمي الجيد في برنامج مايكروسوفت بوربوينت تكون بين ١٥ - ٢٠ دقيقة.
	٣. استخدام الألوان الفاقعة عند إنشاء العرض التقديمي يجعل العرض أكثر جاذبية.
	٤. الجمهور يتذكر المقدم المتحمس أكثر من غيره بغض النظر عن جودة العرض.
	٥. لإنشاء عرض تقديمي جيد يجب أن تضع في اعتبارك الجمهور وخلفياتهم .
	٦. لإنشاء عرض تقديمي مميز لا بد من تحضير المعلومات والتحقق من المصادر.



الوحدة ٢- عرض الأفكار من خلال العرض التقديمي

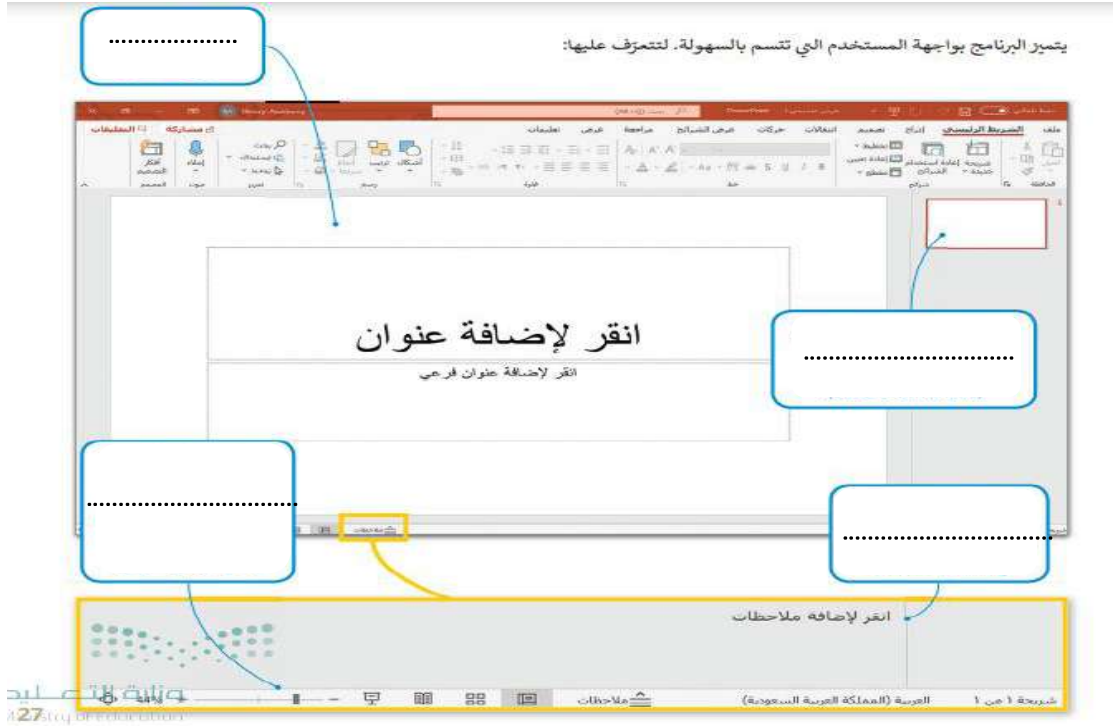
• حدي مكونات واجهة برنامج البوربوينت :

الملاحظات

شريط تمرير التكبير / التصغير

الشريحة

صورة مصغرة للشريحة



• اختاري علامة التبويب المناسبة لتنفيذ الخطوات التالية في برنامج البوربوينت : (الشريط الرئيسي- تصميم - ادراج)

.....	١- يمكن إضافة شريحة جديدة من علامة التبويب
.....	٢- يمكن إضافة صورة في الشريحة من علامة التبويب
.....	٣- يمكن إضافة رأس و تذييل للشريحة من علامة تبويب
.....	٤- يمكن تطبيق سمة على الشرائح من علامة تبويب

• حدي العبارة الصحيحة و الخاطئة مما يلي :

	١- عند الضغط على زر F2 يتم مشاهدة عرض الشرائح من البداية.
	٢- يمكن تطبيق نفس التذييل على شرائح مختلفة.
	٣- يمكن تطبيق ألوان خلفيات مختلفة على شرائح مختلفة.
	٤- يمكنك إدراج صور إلى الشرائح عن طريق مصادر عبر الإنترنت.
	٥- طريقة العرض " فارز للشرائح " هو العرض الأساسي للبرنامج.
	٦- يمكن تطبيق تأثير الانتقال على جميع الشرائح
	٧- جميع الانتقالات لها مدد افتراضية مختلفة
	٨- يمكن ادراج ملفات الصوت والفيديو في الشريحة الأولى فقط



مشروع المهارات الرقمية الفصل الدراسي الثالث

طالبتي المبدعة ..

بالتعاون من مجموعة من زميلاتك أنشي عرض تقديمي عن موضوع من اختيارك مع مراعاة ما يلي :

- لا يزيد عدد الطالبات في كل مجموعة عن ٥ طالبات
- استخدام برنامج power point
- لا يقل عدد شرائح العرض عن ٤ شرائح
- كتابة عنوان المشروع وأسماء الطالبات المشاركات والصف
- تنسيق النصوص
- إضافة الصور
- إضافة صوت أو مقطع فيديو مناسب
- إضافة SmartArt بأسماء الطالبات المشاركات في الشريحة الأخيرة
- إضافة التأثيرات الحركية على محتويات الشرائح
- إضافة الانتقالات على الشرائح
- التسليم في الموعد المحدد



معايير التقييم		
درجة الطالب	الدرجة	المطلوب
	٢	١. استخدام برنامج power point
	٢	٢. اختيار موضوع مناسب
	٢	٣. كتابة عنوان المشروع وأسماء الطالبات المشاركات والصف
	٢	٤. تنسيق النصوص
	٢	٥. إضافة الصور
	٢	٦. إضافة صوت أو مقطع فيديو مناسب
	٢	٧. إضافة SmartArt بأسماء الطالبات المشاركات في الشريحة الأخيرة
	٢	٨. إضافة التأثيرات الحركية على محتويات الشرائح
	٢	٩. إضافة الانتقالات على الشرائح
	٢	١٠. التسليم في الموعد المحدد
	٢٠	المجموع

• املئي الفراغ بما يناسبه:

الواقع الافتراضي - مستشعر جيسكوب - ساحة اللعب - كاميرا الشخص الأول -- فيكس كود في آر-كاميرا التتبع

محاكاة يمكن أن تكون مشابهة للعالم الحقيقي أو مختلفة تماماً عنه
منصة برمجية قائمة على استخدام اللبنة البرمجية ومدعومة من سكراتش
يتم استخدامه للملاحة لأنه يمكن من تحديد اتجاه الروبوت وسرعته و انعطافه
تعرض ساحة اللعب وكأن هناك سائفاً يقود الروبوت من داخله وتسمى أيضاً كاميرا السائق
مساحة افتراضية خاصة بالروبوت الافتراضي تمكنك من تنفيذ برامجك بسيناريوهات مختلفة

• صح أم خطأ؟

الإجابة	العبارة
	١. الروبوتات الافتراضية تناسب أنماط التعلم المختلفة للطلبة مما يمكنهم من تحقيق فهم أفضل.
	٢. الروبوتات الافتراضية مكلفة مادياً .
	٣. يمكن استخدام البرمجة النصية بلغة بايثون لبرمجة روبوت فيكس كود في آر.
	٤. يحتوي الروبوت فيكس كود في آر على قلم يمكنك من رسم خطوط أو أشكال في ساحات اللعب المختلفة

• حددي فئات اللبنة البرمجية المناسبة لكل وظيفة فيما يلي ..

<input type="radio"/> نظام الدفع <input type="radio"/> التحكم <input type="radio"/> الاستشعار	١. لتحريك الروبوت الافتراضي نحتاج إلى لبنة من فئة:
<input type="radio"/> نظام الدفع <input type="radio"/> العرض <input type="radio"/> الأحداث	٢. للتحكم في العرض وقلم الروبوت نستخدم لبنة من فئة :



• اختاري الاجابة الصحيحة

١. نظام مرجعي يستخدم الأرقام أو الاحداثيات لتحديد موضع نقاط محددة في مخطط معين :			
<input type="radio"/> نظام المحركات	<input type="radio"/> نظام المستشعرات	<input type="radio"/> نظام المعالجات	<input type="radio"/> نظام الاحداثيات
٢. في "فيكس كود في آر" يتم استخدام نظام الإحداثيات:			
<input type="radio"/> الخطي	<input type="radio"/> الديكارتي	<input type="radio"/> الهرمي	<input type="radio"/> الثلاثي الأبعاد
٣. من أكثر ساحات اللعب شيوعاً في منصة فيكس كود في آر هي:			
<input type="radio"/> شبكة الخريطة	<input type="radio"/> جدار المتاهة	<input type="radio"/> الفن قماش	<input type="radio"/> تتبع الشكل
٤. لرسم الأشكال يستخدم الروبوت الافتراضي قلم الروبوت الموجود في الروبوت :			
<input type="radio"/> مقدمة	<input type="radio"/> يمين	<input type="radio"/> وسط	<input type="radio"/> يسار
٥. عندما نريد تكرار اللبنة البرمجية لعدد غير محدد من المرات بدون توقف نستخدم لبنة:			
<input type="radio"/> تكرار إلى الأبد	<input type="radio"/> تكرار حتى ()	<input type="radio"/> تكرار في حين ()	<input type="radio"/> التكرار ()
٦. عندما نريد تكرار اللبنة البرمجية حتى يتحقق الشرط نستخدم لبنة:			
<input type="radio"/> تكرار إلى الأبد	<input type="radio"/> تكرار حتى ()	<input type="radio"/> تكرار في حين ()	<input type="radio"/> التكرار ()

• صح أم خطأ؟

الإجابة	العبارة
	١. إذا كانت احداثيات موقع الروبوت X و Y تساوي صفراً، فإن الروبوت يقع في أعلى المنصة .
	٢. لا نحتاج إلى ضبط قلم الروبوت إلى اللون الأسود لأنه اللون الافتراضي للقلم .
	٣. نستخدم أوامر التكرار عندما نقوم بإنشاء برنامج ينفذ نفس التعليمات البرمجية عدة مرات ،



• اختاري الاجابة الصحيحة

١. تُستخدم لاكتشاف التغيرات في البيئة المحيطة بالروبوت والتحكم في حركته :			
<input type="radio"/> المستشعرات	<input type="radio"/> القلم	<input type="radio"/> المعالج	<input type="radio"/> المحركات
٢. يتم استخدامه للملاحة لأنه يمكن من تحديد اتجاه الروبوت وسرعته و انعطافه :			
<input type="radio"/> مستشعر الرؤية السفلي	<input type="radio"/> مستشعر الجيرسكوب	<input type="radio"/> مستشعر الرؤية الأمامي	<input type="radio"/> مستشعر الاصطدام الأيمن
٣. من لبنات المعاملات الشرطية في " فيكس كود في آر " تتحقق مما إذا كانت القيمة الأولى أكبر من القيمة الثانية:			
<input type="radio"/> الانتظار () ثانية	<input type="radio"/> تساوي	<input type="radio"/> أكبر من	<input type="radio"/> تكرار ()
٤. من أكثر الطرق شيوعاً لاتخاذ القرارات البرمجية ، والتي تتحكم في تسلسل عمليات البرنامج.			
<input type="radio"/> لبنة التكرار حتى ()	<input type="radio"/> لبنة الانتظار () ثانية	<input type="radio"/> لبنة إذا () تم	<input type="radio"/> لبنة الانتظار حتى ()

• صح أم خطأ؟

الإجابة	العبرة
	١. يكتشف مستشعر الجيرسكوب الحركة بدقة أكبر عندما تكون السرعة منخفضة .
	٢. تساعد الجمل الشرطية الروبوت على اتخاذ القرارات المختلفة.
	٣. يوجد مستشعر الجيرسكوب في الجزء الأمامي من الروبوت.
	٤. لبنة إذا () تم، من لبنات التحكم التي تتحكم في تسلسل عمليات البرنامج .



مشروع الاختبار العملي النهائي لمادة المهارات الرقمية للصف أول متوسط الفصل الدراسي الثالث ١٤٤٥هـ

من خلال دراستك لبرمجة الروبوت طبقي ما يلي على منصة فيكس كود في آر:
استخدمي ساحة لعب الفن قماش لإنشاء برنامج يُمكن الروبوت من رسم مربع باللون الأحمر ثم صوري شاشة الأوامر وساحة اللعب وأرسلها عبر الرابط في الموعد المحدد ..

معايير التقييم		
درجة الطالبة	الدرجة	المطلوب
	١	١. فتح موقع منصة فيكس كود في آر /https://vr.vex.com
	١	٢. فتح مشروع جديد
	٢	٣. اختيار ساحة اللعب "فن قماش"
	٢	٤. ضبط سرعة القيادة إلى 100 %
	٢	٥. ضبط سرعة الانعطاف إلى 100 %
	٢	٦. استخدام القلم باللون (الأحمر)
	٢	٧. استخدام لبنة نقل القلم لأسفل
	٢	٨. استخدام لبنة التكرار
	٢	٩. استخدام لبنة تحرك إلى الأمام بمقدار 400 خطوة
	٢	١٠. استخدام لبنة الانعطاف إلى اليمين بزاوية 90 درجة
	٢	١١. تنفيذ سير البرنامج بشكل صحيح
	٢	١٢. حفظ المشروع باسمك
	٢	١٣. تصوير شاشة الأوامر وساحة اللعب
	١	١٤. التسليم في الموعد
	٢٥	المجموع



معلمة المادة .. منال الزهراني

الإجابات

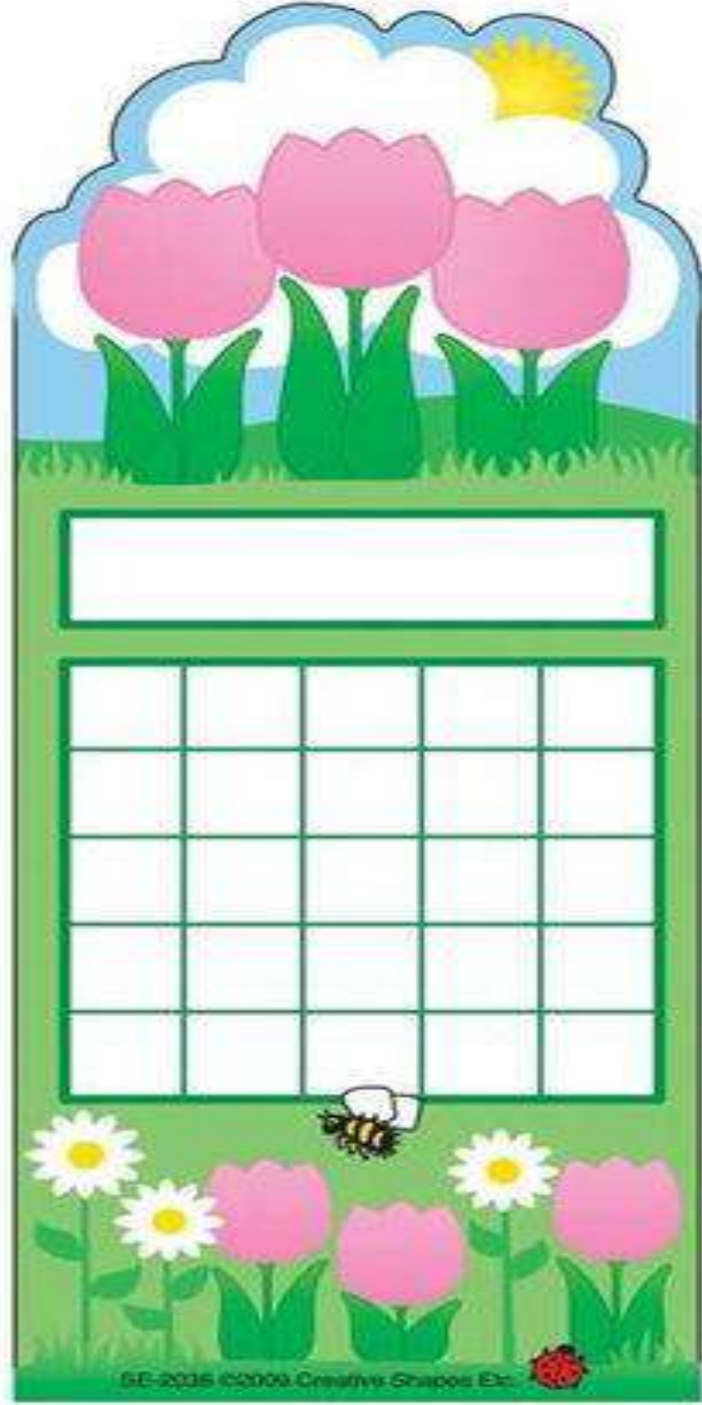
أوراق عمل مادة المهارات الرقمية
للسف الأول متوسط - الفصل ٣

اسم الطالبة

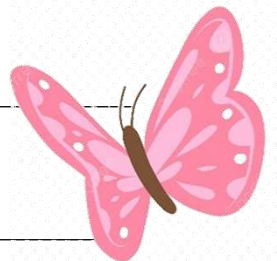
الصف

معلمة المادة .. منال الزهراني





دون أن يخبرني أحد.. أعلم كم أنا رائعة وأستحق الأفضل



• اختاري الاجابة الصحيحة

١. الدالة التي تحمل وسيطاتها ونتائجها قيمة مكونه من عنصرين عادة ما تكون صواب او خطأ :			
<input type="radio"/> دالة المجموع	<input type="radio"/> <u>الدالة المنطقية</u>	<input type="radio"/> دالة الحد الأقصى	<input type="radio"/> دالة المتوسط الحسابي
٢. في برنامج الاكسل تقوم الدالة بإجراء اختبار منطقي:			
<input type="radio"/> IF	<input type="radio"/> COUNT IF	<input type="radio"/> COUNT	<input type="radio"/> IN
٣. يمكنك ادراج الدوال من قائمة :			
<input type="radio"/> ملف	<input type="radio"/> ادراج	<input type="radio"/> المخططات	<input type="radio"/> <u>الصيغ</u>

• صح أم خطأ؟

الإجابة	العبرة
صح	١. يمكن للدالة IF أن ترجع رقم او نص او دالة أخرى كنتيجة.
خطأ	٢. في دالة IF يجب ان تستخدم علامة # عند استخدام النص كنتيجة للشرط.
صح	٣. دالة IF من الدوال المنطقية.

• من خلال دراستك لدالة IF أكمل الفراغات التالية :

وسيطات الدالة

IF

منطقية =

بلا تحديد =

بلا تحديد =

Logical_test

Value_if_true

Value_if_false

=

التأكد من تحقق الشرط وإرجاع قيمة معينة عند TRUE وأخرى عند FALSE.

Logical_test هي أية قيمة أو تعبير يمكن تعيينه إلى TRUE أو FALSE.

نتج الصيغة =

[تعليمات حول هذه الدالة](#)

value_if_false -- value_if_true -- logical_test

القيمة المراد إرجاعها عند تقييم logical_test إلى خطأ value_if_false.....
القيمة المراد إرجاعها عند تقييم logical_test إلى صواب value_if_true.....
تعتبر قيمة أو تعبير منطقي يمكن تقييمه على أنه صواب أو خطأ logical_test.....



• اختاري الاجابة الصحيحة

١. تمثيل مرئي للمعلومات تتيح فهم البيانات و تحليلها بشكل أسهل			
<input type="radio"/> الدوال	<input type="radio"/> العروض التقديمية	<input type="radio"/> الصيغ	<input checked="" type="radio"/> <u>المخططات البيانية</u>
٢. من أنواع المخططات البيانية يوضح كيف تتغير البيانات مع مرور الوقت			
<input checked="" type="radio"/> <u>المخطط الخطي</u>	<input type="radio"/> المخطط الدائري	<input type="radio"/> المخطط العمودي	<input type="radio"/> المخطط الهرمي
٣. من أنواع المخططات البيانية المناسب استخدامها لعرض النسب المئوية			
<input type="radio"/> المخطط الخطي	<input checked="" type="radio"/> <u>المخطط الدائري</u>	<input type="radio"/> المخطط العمودي	<input type="radio"/> المخطط الهرمي

• صح أم خطأ؟

الإجابة	العبرة
خطأ	١. لا يمكن تغيير تنسيق المخططات البيانية بعد ادراجها.
خطأ	٢. بمجرد اختيار نوع المخطط البياني لا يمكن تغييره.
صح	٣. من خلال قائمة " تصميم المخططات " يمكن تغيير نمط المخطط أو نوعه أو مظهره.
صح	٤. في كل مرة تقوم بتعديل بيانات جدولك تتعدل بيانات المخطط تلقائياً.



تطبيق عملي

طالبتي المبدعة من خلال دراستك لبرنامج Microsoft Excel 2013 نفذي ما يلي :

م	المطلوب	الدرجة	درجة الطالبة								
١.	شغلي البرنامج	0,5									
٢.	أنشئي مصنف فارغ	0,5									
٣.	أدخلي البيانات وفقا للجدول التالي :	2									
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>الاسم</th> <th>الدرجة</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>ريم</td> <td>100</td> </tr> <tr> <td>منى</td> <td>75</td> </tr> <tr> <td>أمل</td> <td>90</td> </tr> </tbody> </table>	الاسم	الدرجة	ريم	100	منى	75	أمل	90		
الاسم	الدرجة										
ريم	100										
منى	75										
أمل	90										
٤.	أضيفي عمود جديد بعنوان التقدير	1									
٥.	استخدمي الدالة المنطقية IF لحساب التقدير بحيث يكون التقدير ممتاز إذا كانت الدرجة أكبر من ٦٠ و يكون جيد جدا إذا كانت غير ذلك	3									
٦.	استخدمي التعبئة التلقائية لتطبيق الدالة على بقية الخلايا	1									
٧.	أدرجي مخطط بياني لتمثيل درجات الطالبات	2									
٨.	غيري عنوان المخطط إلى (درجات الطالبات)	2									
٩.	احفظي الملف باسمك على سطح المكتب	1									
	المجموع	12									



• أكتبي المصطلح المناسب:

فارز الشرائح - ESC - SmartArt - عادي - الحركات - الانتقالات - مايكروسوفت بوربوينت- الرأس والتذييل - F5

أحد برامج العروض التقديمية يمكن استخدامه لعرض أفكارك و مشروعاتك في مجالات مختلفة سواء في مجال الدراسة أو العمل أو حتى في مجال الترفيه. مايكروسوفت بوربوينت
هو موضع أعلى و أسفل كل شريحة تُمكنك من كتابة معلومات حول العرض التقديمي و تظهر في كل الشرائح. الرأس والتذييل
عبارة عن تأثيرات الحركة التي تحدث عند الانتقال من شريحة لأخرى أثناء تقديم العرض. الانتقالات
أداة تستخدم لجمع العديد من العناصر في عرض تقديمي واحد. SmartArt
طريقة العرض الافتراضية في برنامج مايكروسوفت بوربوينت. عادي
طريقة عرض تتيح لك مشاهدة الشرائح بحجم أصغر في برنامج مايكروسوفت بوربوينت. فارز الشرائح
مشاهدة عرض الشرائح من البداية F5

• صح أم خطأ؟

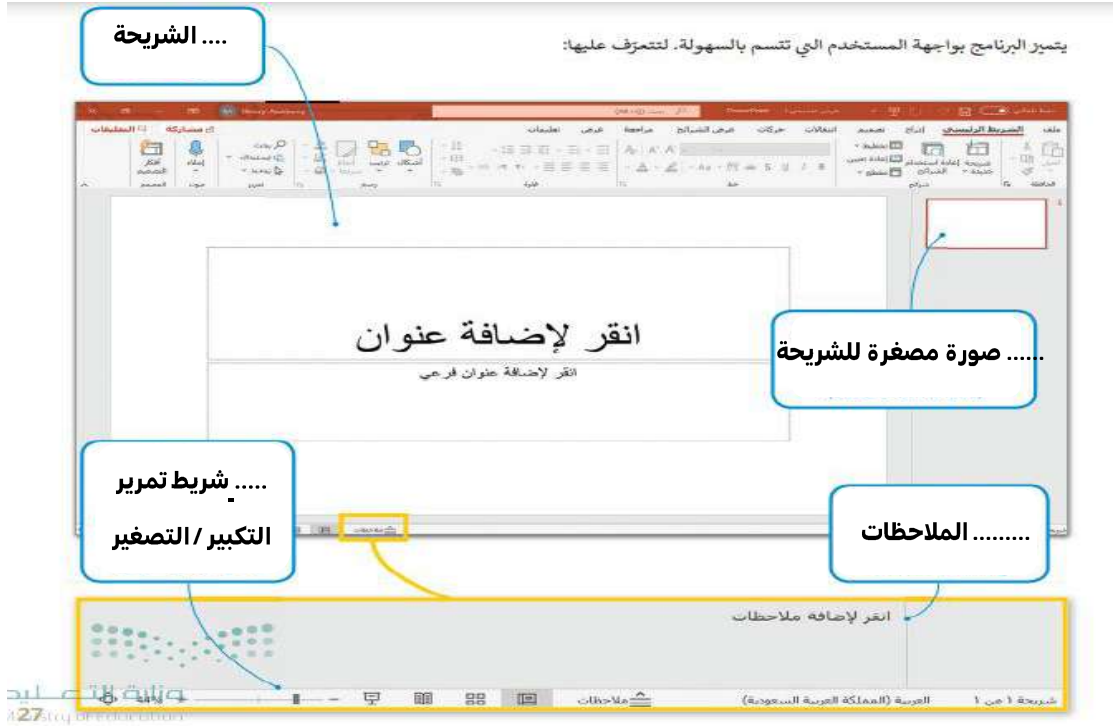
الإجابة	العبرة
صح	١. يمكن أن يحتوي العرض التقديمي على مقطع صوت و فيديو بالإضافة إلى النصوص والصور .
صح	٢. مدة العرض التقديمي الجيد في برنامج مايكروسوفت بوربوينت تكون بين ١٥ - ٢٠ دقيقة.
خطأ	٣. استخدام الألوان الفاقعة عند إنشاء العرض التقديمي يجعل العرض أكثر جاذبية.
صح	٤. الجمهور يتذكر المقدم المتحمس أكثر من غيره بغض النظر عن جودة العرض.
صح	٥. لإنشاء عرض تقديمي جيد يجب أن تضع في اعتبارك الجمهور وخلفياتهم .
صح	٦. لإنشاء عرض تقديمي مميز لا بد من تحضير المعلومات والتحقق من المصادر.



الوحدة ٢- عرض الأفكار من خلال العرض التقديمي

• حدي مكونات واجهة برنامج البوربوينت :

- صورة مصغرة للشريحة
- الشريحة
- شريط تمرير التكبير / التصغير
- الملاحظات



• اختاري علامة التبويب المناسبة لتنفيذ الخطوات التالية في برنامج البوربوينت : (الشريط الرئيسي- تصميم - ادراج)

..... الشريط الرئيسي....	١- يمكن إضافة شريحة جديدة من علامة التبويب
..... ادراج.....	٢- يمكن إضافة صورة في الشريحة من علامة التبويب
..... ادراج.....	٣- يمكن إضافة رأس و تذييل للشريحة من علامة تبويب
..... تصميم.....	٤- يمكن تطبيق سمة على الشرائح من علامة تبويب

• حدي العبارة الصحيحة و الخاطئة مما يلي :

خطأ	١- عند الضغط على زر F2 يتم مشاهدة عرض الشرائح من البداية.
صح	٢- يمكن تطبيق نفس التذييل على شرائح مختلفة.
صح	٣- يمكن تطبيق ألوان خلفيات مختلفة على شرائح مختلفة.
صح	٤- يمكنك إدراج صور إلى الشرائح عن طريق مصادر عبر الإنترنت.
خطأ	٥- طريقة العرض " فارز للشرائح " هو العرض الأساسي للبرنامج.
صح	٦- يمكن تطبيق تأثير الانتقال على جميع الشرائح
صح	٧- جميع الانتقالات لها مدد افتراضية مختلفة
خطأ	٨- يمكن ادراج ملفات الصوت والفيديو في الشريحة الأولى فقط



مشروع المهارات الرقمية الفصل الدراسي الثالث

طالبتي المبدعة ..

بالتعاون من مجموعة من زميلاتك أنشي عرض تقديمي عن موضوع من اختيارك مع مراعاة ما يلي :

- لا يزيد عدد الطالبات في كل مجموعة عن ٥ طالبات
- استخدام برنامج power point
- لا يقل عدد شرائح العرض عن ٤ شرائح
- كتابة عنوان المشروع وأسماء الطالبات المشاركات والصف
- تنسيق النصوص
- إضافة الصور
- إضافة صوت أو مقطع فيديو مناسب
- إضافة SmartArt بأسماء الطالبات المشاركات في الشريحة الأخيرة
- إضافة التأثيرات الحركية على محتويات الشرائح
- إضافة الانتقالات على الشرائح
- التسليم في الموعد المحدد



معايير التقييم		
درجة الطالبة	الدرجة	المطلوب
	٢	١. استخدام برنامج power point
	٢	٢. اختيار موضوع مناسب
	٢	٣. كتابة عنوان المشروع وأسماء الطالبات المشاركات والصف
	٢	٤. تنسيق النصوص
	٢	٥. إضافة الصور
	٢	٦. إضافة صوت أو مقطع فيديو مناسب
	٢	٧. إضافة SmartArt بأسماء الطالبات المشاركات في الشريحة الأخيرة
	٢	٨. إضافة التأثيرات الحركية على محتويات الشرائح
	٢	٩. إضافة الانتقالات على الشرائح
	٢	١٠. التسليم في الموعد المحدد
	٢٠	المجموع

• املئي الفراغ بما يناسبه:

الواقع الافتراضي - مستشعر جيسكوب - ساحة اللعب - كاميرا الشخص الأول -- فيكس كود في آر-كاميرا التتبع

..... الواقع الافتراضي.....	محاكاة يمكن أن تكون مشابهة للعالم الحقيقي أو مختلفة تماماً عنه
..... فيكس كود في آر.....	منصة برمجية قائمة على استخدام اللبنة البرمجية ومدعومة من سكراتش
..... مستشعر جيسكوب.....	يتم استخدامه للملاحة لأنه يمكن من تحديد اتجاه الروبوت وسرعته و انعطافه
..... كاميرا الشخص الأول.....	تعرض ساحة اللعب وكأن هناك سائقاً يقود الروبوت من داخله وتسمى أيضاً كاميرا السائق
..... كاميرا التتبع.....	مساحة افتراضية خاصة بالروبوت الافتراضي تمكنك من تنفيذ برامجك بسيناريوهات مختلفة

• صح أم خطأ؟

الإجابة	العبارة
صح	١. الروبوتات الافتراضية تناسب أنماط التعلم المختلفة للطلبة مما يمكنهم من تحقيق فهم أفضل.
خطأ	٢. الروبوتات الافتراضية مكلفة مادياً .
صح	٣. يمكن استخدام البرمجة النصية بلغة بايثون لبرمجة روبوت فيكس كود في آر.
صح	٤. يحتوي الروبوت فيكس كود في آر على قلم يمكنك من رسم خطوط أو أشكال في ساحات اللعب المختلفة

• حددي فئات اللبنة البرمجية المناسبة لكل وظيفة فيما يلي ..

<input type="radio"/> نظام الدفع <input type="radio"/> التحكم <input type="radio"/> الاستشعار	١. لتحريك الروبوت الافتراضي نحتاج إلى لبنة من فئة:
<input type="radio"/> نظام الدفع <input type="radio"/> العرض <input type="radio"/> الأحداث	٢. للتحكم في العرض وقلم الروبوت نستخدم لبنة من فئة :



• اختاري الاجابة الصحيحة

١. نظام مرجعي يستخدم الأرقام أو الاحداثيات لتحديد موضع نقاط محددة في مخطط معين :			
<input type="radio"/> نظام المحركات	<input type="radio"/> نظام المستشعرات	<input type="radio"/> نظام المعالجات	<input checked="" type="radio"/> نظام الاحداثيات
٢. في "فيكس كود في آر" يتم استخدام نظام الإحداثيات:			
<input type="radio"/> الخطي	<input checked="" type="radio"/> الديكارتي	<input type="radio"/> الهرمي	<input type="radio"/> الثلاثي الأبعاد
٣. من أكثر ساحات اللعب شيوعاً في منصة فيكس كود في آر هي:			
<input type="radio"/> شبكة الخريطة	<input type="radio"/> جدار المتاهة	<input checked="" type="radio"/> الفن قماش	<input type="radio"/> تتبع الشكل
٤. لرسم الأشكال يستخدم الروبوت الافتراضي قلم الروبوت الموجود في الروبوت :			
<input type="radio"/> مقدمة	<input type="radio"/> يمين	<input checked="" type="radio"/> وسط	<input type="radio"/> يسار
٥. عندما نريد تكرار اللبنة البرمجية لعدد غير محدد من المرات بدون توقف نستخدم لبنة:			
<input checked="" type="radio"/> تكرار إلى الأبد	<input type="radio"/> تكرار حتى ()	<input type="radio"/> تكرار في حين ()	<input type="radio"/> التكرار ()
٦. عندما نريد تكرار اللبنة البرمجية حتى يتحقق الشرط نستخدم لبنة:			
<input type="radio"/> تكرار إلى الأبد	<input checked="" type="radio"/> تكرار حتى ()	<input type="radio"/> تكرار في حين ()	<input type="radio"/> التكرار ()

• صح أم خطأ؟

الإجابة	العبارة
خطأ	١. إذا كانت إحداثيات موقع الروبوت X و Y تساوي صفراً، فإن الروبوت يقع في أعلى المنصة .
صح	٢. لا نحتاج إلى ضبط قلم الروبوت إلى اللون الأسود لأنه اللون الافتراضي للقلم .
صح	٣. نستخدم أوامر التكرار عندما نقوم بإنشاء برنامج ينفذ نفس التعليمات البرمجية عدة مرات ،



• اختاري الاجابة الصحيحة

١. تُستخدم لاكتشاف التغيرات في البيئة المحيطة بالروبوت والتحكم في حركته :			
<input type="radio"/> المحركات	<input type="radio"/> المعالج	<input type="radio"/> القلم	<input checked="" type="radio"/> <u>المستشعرات</u>
٢. يتم استخدامه للملاحة لأنه يمكن من تحديد اتجاه الروبوت وسرعته و انعطافه :			
<input type="radio"/> مستشعر الرؤية السفلي	<input type="radio"/> مستشعر الرؤية الأمامي	<input checked="" type="radio"/> <u>مستشعر الجيرسكوب</u>	<input type="radio"/> مستشعر الاصطدام الأيمن
٣. من لبنات المعاملات الشرطية في "فيكس كود في آر" تتحقق مما إذا كانت القيمة الأولى أكبر من القيمة الثانية:			
<input type="radio"/> الانتظار () ثانية	<input type="radio"/> تساوي	<input checked="" type="radio"/> <u>أكبر من</u>	<input type="radio"/> تكرار ()
٤. من أكثر الطرق شيوعاً لاتخاذ القرارات البرمجية ، والتي تتحكم في تسلسل عمليات البرنامج.			
<input type="radio"/> لبنة التكرار حتى ()	<input type="radio"/> لبنة الانتظار () ثانية	<input checked="" type="radio"/> <u>لبنة إذا () تم</u>	<input type="radio"/> لبنة الانتظار حتى ()

• صح أم خطأ؟

الإجابة	العبارة
صح	١. يكتشف مستشعر الجيرسكوب الحركة بدقة أكبر عندما تكون السرعة منخفضة .
صح	٢. تساعد الجمل الشرطية الروبوت على اتخاذ القرارات المختلفة.
خطأ	٣. يوجد مستشعر الجيرسكوب في الجزء الأمامي من الروبوت.
صح	٤. لبنة إذا () تم، من لبنات التحكم التي تتحكم في تسلسل عمليات البرنامج.



مشروع الاختبار العملي النهائي لمادة المهارات الرقمية للصف أول متوسط الفصل الدراسي الثالث ١٤٤٥هـ

من خلال دراستك لبرمجة الروبوت طبقي ما يلي على منصة فيكس كود في آر:
استخدمي ساحة لعب الفن قماش لإنشاء برنامج يُمكن الروبوت من رسم مربع باللون الأحمر ثم صوري شاشة الأوامر وساحة اللعب وأرسلها عبر الرابط في الموعد المحدد ..

معايير التقييم		
درجة الطالبة	الدرجة	المطلوب
	١	١. فتح موقع منصة فيكس كود في آر /https://vr.vex.com
	١	٢. فتح مشروع جديد
	٢	٣. اختيار ساحة اللعب "فن قماش"
	٢	٤. ضبط سرعة القيادة إلى 100 %
	٢	٥. ضبط سرعة الانعطاف إلى 100 %
	٢	٦. استخدام القلم باللون (الأحمر)
	٢	٧. استخدام لبنة نقل القلم لأسفل
	٢	٨. استخدام لبنة التكرار
	٢	٩. استخدام لبنة تحرك إلى الأمام بمقدار 400 خطوة
	٢	١٠. استخدام لبنة الانعطاف إلى اليمين بزاوية 90 درجة
	٢	١١. تنفيذ سير البرنامج بشكل صحيح
	٢	١٢. حفظ المشروع باسمك
	٢	١٣. تصوير شاشة الأوامر وساحة اللعب
	١	١٤. التسليم في الموعد
	٢٥	المجموع



معلمة المادة .. منال الزهراني

أوراق عمل أخرى

موقع مادتي

ادارة تعليم القيم
المتوسطة الثالثة والأربعون



اوراق عمل المهارات الرقمية للصف الاول متوسط ف ٣

الاسم :

الفصل :

أ.خولة السلطان



ضعي علامة (✓) أمام العبارات الصحيحة وعلامة (X) أمام العبارات الخاطئة:

١	يمكن للدالة IF ان ترجع رقم او نص او دالة أخرى كنتيجة	()
٢	في اكسل تبدأ جميع الدوال بعلامة التساوي "="	()
٣	من أنواع المخططات البيانية الخطي والدائري	()
٤	في دالة IF يجب ان تستخدم علامتي التنصيص عند استخدام النص كشرط	()
٥	لايمكنك استخدام العمليات الحسابية في IF	()
٦	لتغيير نمط المخطط او نوعه او مظهره يمكنك ذلك من قائمة " تصميم المخططات"	()
٧	سيخبرك مايكروسوفت اكسل دائما اذا كان هناك مشكلة في وظيفة تم انشائها	()
٨	في كل مره تقوم بتعديل بيانات جدولك لايجب عليك ادراج مخطط جديد انما تتعدل البيانات تلقائيا	()
٩	بمجرد اختيار نوع المخطط البياني لايمكنك تغييره	()
١٠	تستخدم المخططات لمقارنة القيم	()
١١	يجب تحديد بياناتك أولا قبل انشاء المخطط	()

أختاري الإجابة الصحيحة فيما يلي:

١- تعتبر دالة IF من الدوال :

أ. المنطقية ب. العددية ج. النصية

٢- يمكنك ادراج الدوال من قائمة :

أ. ملف ب. ادراج ج. الصيغ

٣- رسم بياني دائري مقسم الى شرائح دائرية يستخدم لاطهار نسب كل جزء:

أ. المخطط الخطي ب. المخطط الدائري ج. المخطط الهرمي

٤- يمكنك ادراج مخطط بياني للبيانات في جدول اكسل من :

أ. ملف ب. ادراج ج. الصيغ



الدائري



الخطي



الشريطي



اختاري المخطط المناسب لمايلي :

مخطط يستخدم لعرض النسب المئوية	١
مخطط يستخدم لمقارنة القيم	٢
مخطط يوضح كيف تتغير البيانات مع مرور الوقت	٣



ضعي علامة (✓) أمام العبارات الصحيحة وعلامة (X) أمام العبارات الخاطئة:

١	عند الضغط على زر F2 يتم مشاهدة عرض الشرائح من البداية	()
٢	يمكن تطبيق نفس التذييل على جميع الشرائح	()
٣	لا يمكن تطبيق ألوان خلفيات مختلفة على شرائح مختلفة	()
٤	طريقة العرض "فارز للشرائح" هي طريقة العرض الأساسية للبرنامج	()
٥	يمكن حذف أي شريحة من العرض التقديمي باستخدام مفتاح DELETE	()
٦	يمكن رؤية اقتراحات لتحسين تصميم وأسلوب الشرائح من جزء أفكار تصميمية	()
٧	يمكن تطبيق تأثير الانتقال على جميع الشرائح	()
٨	من الممكن جعل العرض يعمل كاملا بشكل تلقائي	()
٩	يمكنك استخدام الفارة او مفاتيح الأسهم للتنقل بين الشرائح	()
١٠	يمكنك استخدام أي نوع من رسومات smartArt لتقديم أي نوع من المعلومات	()
١١	يعد المخطط تمثيلا للبيانات العديدة	()

أختاري الإجابة الصحيحة فيما يلي:

١- مواضع اعلى واسفل كل شريحة تساعدك في كتابة معلومات حول العرض التقديمي وتظهر في كافة الشرائح :

أ. الرؤوس والتذييلات ب. التأثيرات الحركية ج. الانتقالات

٢- طريقة عرض تتيح لك مشاهدة الشرائح بحجم اصغر :

أ. عادي ب. فارز الشرائح ج. صفحة الملاحظات

٣- يمكن إضافة تأثيرات حركية على النصوص او الصور :

أ. الانتقالات ب. حركات ج. تصميم



٤- يمكن إضافة تأثير للانتقال من شريحة الى شريحة أخرى خلال العرض التقديمي :

أ. الانتقالات ب. حركات ج. تصميم

٥- كل تأثير انتقالي له مدة افتراضية :

أ. لا يمكن تغييرها ب. يمكن تغييرها ج. دائما 3.40 ثانية

٦- يمكنك ادراج ملفات الصور / الفيديو :

أ. في الشريحة الأولى فقط ب. في أي شريحة ج. في الشريحة الأولى او الأخيرة

() لمعاينة العرض التقديمي وتشغيله

() لايقاف العرض التقديمي في أي وقت



اذكري نصائح لانشاء عرض تقديمي مميز ؟

- ١
- ٢
- ٣



أكملي مايلي :

..... منصة برمجية قائمة على استخدام اللبنت البرمجية المدعومة من سكراتش
طول كل مربع في ساحة اللعب هوMM مليمتر

ضعي علامة (✓) أمام العبارات الصحيحة وعلامة (X) أمام العبارات الخاطئة:

١	الواقع الافتراضي محاكاة مشابهة للعالم الحقيقي	()
٢	تتضمن الروبوتات الافتراضية عمليات محاكاة تستخدم لإنشاء برامج للروبوتات	()
٣	المحاكاة الروبوتية هي وسيلة مهمة للتعرف على المفاهيم العلمية المختلفة مثل القوة والحركة	()
٤	الروبوت الافتراضي يناسب اسلب تعلم واحد فقط	()
٥	عندما تستخدم الروبوتات الافتراضية لايمكنك تشخيص الخطأ وتصحيحه بسرعة	()
٦	من مزايا الروبوتات الافتراضية تغني عن المعدات التي قد تتعرض للتلف	()
٧	نحتاج الى إنفاق الكثير من المال لاستخدام الروبوتات الافتراضية	()
٨	عندما تستخدم الروبوتات الافتراضية يكون لديك القدرة على إنشاء الروبوتات ذات الميزات المتقدمة	()

أكملي الصناديق الفارغة بمسمياتها الصحيحة :



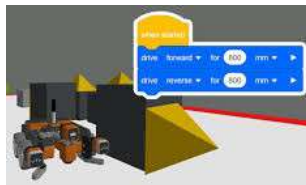
صلي الفئة بوظيفتها المناسبة :

الوظيفة	فئات اللبئات البرمجية	الرقم
لاضافة تعليقات في البرنامج	نظام الدفع	١
لانشاء لبئات برمجية جديدة	مغناطيس	٢
تتحكم في سير البرنامج	العرض	٣
لقراءة قيم مستشعرات الروبوت	أحداث	٤
تحتوي على عدة معاملات رياضية ومنطقية	تحكم	٥
لانشاء متغيرات جديدة	الاستشعار	٦
للتحكم في العرض وقلم الروبوت	العمليات	٧
لانشاء لبئات احداث ثم اضافة مقطع برمجي الى هذا الحدث	المتغيرات	٨
لالتقاط الأفراس في ساحات لعب معينة	عناصر برمجة جديدة	٩
تتحكم في حركة الروبوت	التعليقات	١٠

ضعي علامة (✓) أمام العبارات الصحيحة وعلامة (X) أمام العبارات الخاطئة:

()	١ يوجد في فيكس كود في ار عرض لكاميرا واحدة هي كاميرا الشخص الاول
()	٢ اذا استخدمت عرض كاميرا التتبع فيمكنك التحكم بالكاميرا بالتكبير والتصغير والتنقل عن طريق الفارة
()	٣ روبوت فيكس كود في ار الافتراضي له اربع عجلات بقطر ٥٠ مليمتر
()	٤ يمتلك روبوت فيكس كود في ار اربع مستشعرات مركبة عليه
()	٥ يحتوي الروبوت فيكس كود في ار على قلم يمكنك من رسم خطوط أو أشكال في ساحات اللعب المختلفة
()	٦ يمكنك انشاء برامج باستخدام اللبئات او بايثون في فيكس كود في ار
()	٧ يمكنك تكرار اللبئات في البرمجة لتوفير الوقت
()	٨ يمكنك التحكم في سرعة القيادة ولكن لايمكنك التحكم في سرعة الانعطاف

صلي طرق عرض الكاميرا المختلفة مع العرض الصحيح :



Top Camera (الكاميرا العلوية) 1

Chase Camera (كاميرا التتبع) 2

First Person Camera (كاميرا الشخص الأول) 3

صلي اللبنة بوظيفتها المناسبة :

الوظيفة	اللبنة	الرقم
الانتظار حسب شرط معين		١
لبنة تمكن القلم من الرسم		٢
تغيير لون القلم		٣
تكرار مجموعة من الأوامر عدد محدد من المرات		٤
إيقاف القلم عن الرسم		٥
طباعة رسالة معينة		٦
جملة شرطية تنفذ مجموعة من الأوامر حسب تحقق شرط معين		٧

ضعي علامة (✓) أمام العبارات الصحيحة وعلامة (X) أمام العبارات الخاطئة:

١	يمكنك رسم خطوط واشكال على ساحات اللعب المختلفة وتعتبر ساحة لعب الفن قماش من اكثرها شيوعا	()
٢	اذا كانت إحداثيات موقع الروبوت على X,Y تساوي صفرا فإن الروبوت يقع في منتصف المنصة	()
٣	يمكنك تغيير ساحة اللعب من خلال الضغط على زر اختر ملعب	()
٤	يمكنك استخدام وحدة تحكم العرض ووحدة المراقبة في مشروعاتك لعرض رسالة	()
٥	تستخدم لبنات التكرار لاختصار الأوامر البرمجية	()
٦	يوجد مستشعر الجيرسكوب في الجزء الخلفي من الروبوت ويمكن الروبوت من القيادة بشكل مستقيم والانعطاف بصورة صحيحة	()
٧	لبنات الشروط (< , > , =) تكون ذات شكل سداسي وتستخدم مع الجمل الشرطية	()
٨	تساعد الجمل الشرطية الروبوت على اتخاذ القرارات المختلفة	()

اذكري وظائف لبنات الاستشعار التالية :

لبنات استشعار الموقع التي تستخدم مع الجيرسكوب	
زاوية الموضع بالدرجات	mm بال X الموضع
.....

ادارة تعليم القيم
المتوسطة الثالثة والأربعون

الإجابات



اوراق عمل المهارات الرقمية للصف الاول متوسط ف ٣

الاسم :

الفصل :

أ.خولة السلطان



ضعي علامة (✓) أمام العبارات الصحيحة وعلامة (X) أمام العبارات الخاطئة:

(✓)	١	يمكن للدالة IF ان ترجع رقم او نص او دالة أخرى كنتيجة
(✓)	٢	في اكسل تبدأ جميع الدوال بعلامة التساوي "="
(✓)	٣	من أنواع المخططات البيانية الخطي والدائري
(✓)	٤	في دالة IF يجب ان تستخدم علامتي التنصيص عند استخدام النص كشرط
(X)	٥	لايمكنك استخدام العمليات الحسابية في IF
(✓)	٦	لتغيير نمط المخطط او نوعه او مظهره يمكنك ذلك من قائمة " تصميم المخططات"
(✓)	٧	سيخبرك مايكروسوفت اكسل دائما اذا كان هناك مشكلة في وظيفة تم انشائها
(✓)	٨	في كل مره تقوم بتعديل بيانات جدولك لايجب عليك ادراج مخطط جديد انما تتعدل البيانات تلقائيا
(X)	٩	بمجرد اختيار نوع المخطط البياني لايمكنك تغييره
(✓)	١٠	تستخدم المخططات لمقارنة القيم
(✓)	١١	يجب تحديد بياناتك أولا قبل انشاء المخطط

أختاري الإجابة الصحيحة فيما يلي:

١- تعتبر دالة IF من الدوال :

أ. المنطقية ب. العددية ج. النصية

٢- يمكنك ادراج الدوال من قائمة :

أ. ملف ب. ادراج ج. الصيغ

٣- رسم بياني دائري مقسم الى شرائح دائرية يستخدم لاطهار نسب كل جزء:

أ. المخطط الخطي ب. المخطط الدائري ج. المخطط الهرمي

٤- يمكنك ادراج مخطط بياني للبيانات في جدول اكسل من :

أ. ملف ب. ادراج ج. الصيغ



الدائري



الخطي



الشريطي



اختاري المخطط المناسب لمايلي :

مخطط يستخدم لعرض النسب المئويةدائري.....	١
مخطط يستخدم لمقارنة القيمالشريطي.....	٢
مخطط يوضح كيف تتغير البيانات مع مرور الوقتالخطي.....	٣



ضعي علامة (✓) أمام العبارات الصحيحة وعلامة (X) أمام العبارات الخاطئة:

١	عند الضغط على زر F2 يتم مشاهدة عرض الشرائح من البداية	(X)
٢	يمكن تطبيق نفس التذييل على جميع الشرائح	(✓)
٣	لا يمكن تطبيق ألوان خلفيات مختلفة على شرائح مختلفة	(X)
٤	طريقة العرض "فارز للشرائح" هي طريقة العرض الأساسية للبرنامج	(X)
٥	يمكن حذف أي شريحة من العرض التقديمي باستخدام مفتاح DELETE	(✓)
٦	يمكن رؤية اقتراحات لتحسين تصميم وأسلوب الشرائح من جزء أفكار تصميمية	(✓)
٧	يمكن تطبيق تأثير الانتقال على جميع الشرائح	(✓)
٨	من الممكن جعل العرض يعمل كاملا بشكل تلقائي	(✓)
٩	يمكنك استخدام الفارة او مفاتيح الأسهم للتنقل بين الشرائح	(✓)
١٠	يمكنك استخدام أي نوع من رسومات smartArt لتقديم أي نوع من المعلومات	(✓)
١١	يعد المخطط تمثيلا للبيانات العديدة	(✓)

أختاري الإجابة الصحيحة فيما يلي:

١- مواضع اعلى واسفل كل شريحة تساعدك في كتابة معلومات حول العرض التقديمي وتظهر في كافة الشرائح :

أ. الرؤوس والتذييلات ب. التأثيرات الحركية ج. الانتقالات

٢- طريقة عرض تتيح لك مشاهدة الشرائح بحجم اصغر :

أ. عادي ب. فارز الشرائح ج. صفحة الملاحظات

٣- يمكن إضافة تأثيرات حركية على النصوص او الصور :

أ. الانتقالات ب. حركات ج. تصميم



٤- يمكن إضافة تأثير للانتقال من شريحة الى شريحة أخرى خلال العرض التقديمي :

أ. الانتقالات ب. حركات ج. تصميم

٥- كل تأثير انتقالي له مدة افتراضية :

أ. لا يمكن تغييرها ب. يمكن تغييرها ج. دائما 3.40 ثانية

٦- يمكنك ادراج ملفات الصور / الفيديو :

أ. في الشريحة الأولى فقط ب. في أي شريحة ج. في الشريحة الأولى او الأخيرة

() لمعاينة العرض التقديمي وتشغيله

() لايقاف العرض التقديمي في أي وقت



اذكري نصائح لإنشاء عرض تقديمي مميز ؟

- ١
- ٢
- ٣



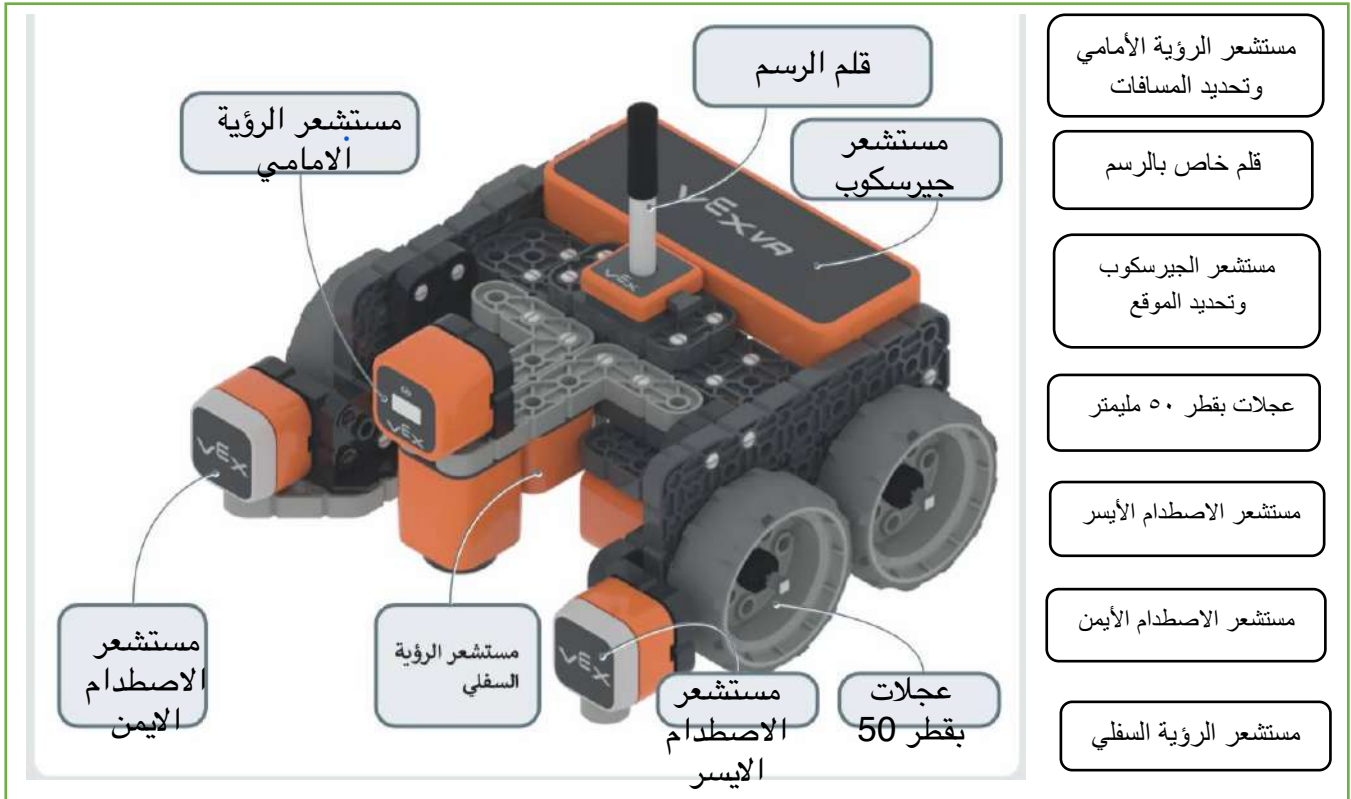
اكمل مايلي :

.....**فكس كود**... منصة برمجية قائمة على استخدام اللبنة البرمجية المدعومة من سكراتش
طول كل مربع في ساحة اللعب هو**200**.....MM ملليمتر

ضعي علامة (✓) أمام العبارات الصحيحة وعلامة (X) أمام العبارات الخاطئة:

١	الواقع الافتراضي محاكاة مشابهة للعالم الحقيقي	(✓)
٢	تتضمن الروبوتات الافتراضية عمليات محاكاة تستخدم لإنشاء برامج للروبوتات	(✓)
٣	المحاكاة الروبوتية هي وسيلة مهمة للتعرف على المفاهيم العلمية المختلفة مثل القوة والحركة	(✓)
٤	الروبوت الافتراضي يناسب اسلوب تعلم واحد فقط	(X)
٥	عندما تستخدم الروبوتات الافتراضية لايمكنك تشخيص الخطأ وتصحيحه بسرعة	(X)
٦	من مزايا الروبوتات الافتراضية تغني عن المعدات التي قد تتعرض للتلف	(✓)
٧	نحتاج الى إنفاق الكثير من المال لاستخدام الروبوتات الافتراضية	(X)
٨	عندما تستخدم الروبوتات الافتراضية يكون لديك القدرة على إنشاء الروبوتات ذات الميزات المتقدمة	(✓)

اكمل الصناديق الفارغة بمسمياتها الصحيحة :

مستشعر الرؤية الأمامي
وتحديد المسافات

قلم خاص بالرسم

مستشعر الجيرسكوب
وتحديد الموقع

عجلات بقطر ٥٠ ملليمتر

مستشعر الاصطدام الأيسر

مستشعر الاصطدام الأيمن

مستشعر الرؤية السفلي

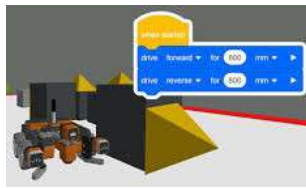
صلي الفئة بوظيفتها المناسبة :

الوظيفة		فئات اللبئات البرمجية	الرقم
لاضافة تعليقات في البرنامج	١٠	نظام الدفع	١
لانشاء لبئات برمجية جديدة	٩	مغناطيس	٢
تتحكم في سير البرنامج	٥	العرض	٣
لقراءة قيم مستشعرات الروبوت	٦	أحداث	٤
تحتوي على عدة معاملات رياضية ومنطقية	٧	تحكم	٥
لانشاء متغيرات جديدة	٨	الاستشعار	٦
للتحكم في العرض وقلم الروبوت	٣	العمليات	٧
لانشاء لبئات احداث ثم اضافة مقطع برمجي الى هذا الحدث	٤	المتغيرات	٨
لالتقاط الأفراس في ساحات لعب معينة	٧	عناصر برمجة جديدة	٩
تتحكم في حركة الروبوت	١	التعليقات	١٠

ضعي علامة (✓) أمام العبارات الصحيحة وعلامة (X) أمام العبارات الخاطئة:

(X)	يوجد في فيكس كود في ار عرض لكاميرا واحدة هي كاميرا الشخص الاول	١
(✓)	اذا استخدمت عرض كاميرا التتبع فيمكنك التحكم بالكاميرا بالتكبير والتصغير والتنقل عن طريق الفارة	٢
(✓)	روبوت فيكس كود في ار الافتراضي له اربع عجلات بقطر ٥٠ ملليمتر	٣
(✓)	يملك روبوت فيكس كود في ار اربع مستشعرات مركبة عليه	٤
(✓)	يحتوي الروبوت فيكس كود في ار على قلم يمكنك من رسم خطوط أو أشكال في ساحات اللعب المختلفة	٥
(✓)	يمكنك انشاء برامج باستخدام اللبئات او بايثون في فيكس كود في ار	٦
(✓)	يمكنك تكرار اللبئات في البرمجة لتوفير الوقت	٧
(X)	يمكنك التحكم في سرعة القيادة ولكن لايمكنك التحكم في سرعة الانعطاف	٨

صلي طرق عرض الكاميرا المختلفة مع العرض الصحيح :



Top Camera (الكاميرا العلوية) 3

Chase Camera (كاميرا التتبع) 1

First Person Camera (كاميرا الشخص الأول) 2

1

2

3

صلي اللبنة بوظيفتها المناسبة :

الوظيفة	اللبنة	الرقم
الانتظار حسب شرط معين		١
لبنة تمكن القلم من الرسم		٢
تغيير لون القلم		٣
تكرار مجموعة من الأوامر عدد محدد من المرات		٤
إيقاف القلم عن الرسم		٥
طباعة رسالة معينة		٦
جملة شرطية تنفذ مجموعة من الأوامر حسب تحقق شرط معين		٧

ضعي علامة (✓) أمام العبارات الصحيحة وعلامة (X) أمام العبارات الخاطئة:

(✓)	يمكنك رسم خطوط واشكال على ساحات اللعب المختلفة وتعتبر ساحة لعب الفن قماش من أكثرها شيوعا	١
(✓)	إذا كانت إحداثيات موقع الروبوت على X,Y تساوي صفرا فإن الروبوت يقع في منتصف المنصة	٢
(✓)	يمكنك تغيير ساحة اللعب من خلال الضغط على زر اختر ملعب	٣
(✓)	يمكنك استخدام وحدة تحكم العرض ووحدة المراقبة في مشروعاتك لعرض رسالة	٤
(✓)	تستخدم لبنات التكرار لاختصار الأوامر البرمجية	٥
(✓)	يوجد مستشعر الجيرسكوب في الجزء الخلفي من الروبوت ويمكن الروبوت من القيادة بشكل مستقيم والانعطاف بصورة صحيحة	٦
(✓)	لبنات الشروط (= , > , <) تكون ذات شكل سداسي وتستخدم مع الجمل الشرطية	٧
(✓)	تساعد الجمل الشرطية الروبوت على اتخاذ القرارات المختلفة	٨

اذكري وظائف لبنات الاستشعار التالية :

لبنات استشعار الموقع التي تستخدم مع الجيرسكوب	
	
.....تحديد الاتجاه وحساب الانعطاف بالدرجات ويتم ربطها مع اللبنة الأخرىيتم ربطها مع اللبنة الأخرى لتحديد موقع X او Y بالمليمتري

أوراق عمل أخرى

موقع
مادنتير

المخططات البيانية ونصائح لعرض متميز



هل تتذكر كيفية استخدام رسم SmartArt في مايكروسوفت وورد والمخططات المستخدمة في مايكروسوفت إكسل؟ تفيد هذه الأدوات في برنامج مايكروسوفت باوربوينت في جمع العديد من العناصر في عرض تقديمي واحد.

في هذا الدرس، ستثري خطة عملك عن طريق إدراج قائمة مربعة لعملاء الأعمال المحتملين. بعد ذلك، ستضيف مخططًا بالبيانات إلى الشرائح الخاصة بك، وأخيرًا ستتعلم بعض النصائح لجعل عرضك التقديمي أكثر جاذبية للمشاهد أو للجمهور.

رسم (SmartArt) هو تمثيل مرئي للمعلومات والمخططات، ويساعد على إنشاء رسومات توضيحية عالية الجودة بكل سهولة.

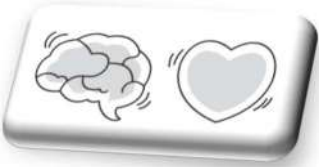
المخططات البيانية: هو تمثيل رسمي لمجموعة من الأرقام فمثلاً يمكن تحويل بيانات جدول رقمي إلى مخطط بياني مصور ليسهل عملية قراءتها.

حدّد هدفك بدقة

ادرس موضوعك جيدًا وحدد 5-6 مفاهيم رئيسية تريد إيصالها لجمهورك قبل أن تبدأ في إنشاء العرض التقديمي.

حدد وقت العرض من

الجيد استخدام قاعدة ٣٠/٢٠/١٠ والتي تنص ان العرض لا يويد عن ١ شرائح ومدة العرض ٢٠ دقيقة وحجم الخط ٣٠



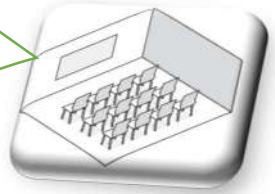
حافظ على العرض

التقديمي بصورة حيوية وممتعة كن إيجابيًا ومتحمسًا أثناء تقديم عرضك قدر الإمكان، فالجمهور يتذكر المُقدم المتحمس أكثر من غيره بغض النظر عن جودة العرض.

اعرف جمهورك ضع في اعتبارك الجمهور وخصياتهم ، فهذا سيساعدك على تحديد المحتوى وطريقة التوصيل. يجب أن يكون هدفك هو إثارة إعجاب جمهورك بعمق معرفتك بالموضوع من إبهارهم بعرض معلومات ليس لها صلة.



تحقق من مكان العرض إن تقديم العرض في الفصل الدراسي يعني جمهورًا أقل، ولكنه يعني أيضًا تفاعلًا أفضل. أما القاعة الكبيرة فتعني وجود جمهور أكثر، ولذلك فقد تحتاج إلى وجود معدات إضافية كالميكروفون ومكبرات الصوت لكي يتمكن الجميع من سماعك. تحقق من المعدات قبل البدء بالعرض، واستعن بزملائك للتحقق من تمكن الأشخاص في الجزء الخلفي للقاعة من سماعك. حدد مكان جهاز العرض ومكان ووقوفك بحيث يكون الجميع قادرًا على رؤيتك وسماعك.



تحضير العرض التقديمي

ادرس موضوعك جيدًا وابحث عن المعلومات في المصادر المختلفة كالكتب والإنترنت وتحقق من المعلومات التي تعثر عليها ولا تعتمد مصدرًا واحدًا للمعلومات. نظم موضوعك في ٣ أو ٤ نقاط فرعية، وتجنب المبالغة في تحليل الموضوع واستخدام الكثير من النصوص، ولا تجعل شرائح العرض تزدحم بالنصوص والصور، حيث يمكن أن يقتصر محتوى الشريحة على بضعة أسطر وصورة أو صورتين.



التدرب على إلقاء العرض التقديمي

عليك أن تتدرب على العرض التقديمي بصورة جيدة بعد الانتهاء من إعداده. حاول تقديم موضوعك سواء بالاستعانة بالملاحظات أو دونها، وبهذه الطريقة إذا فقدت نقطة ما أثناء العرض التقديمي يمكنك العثور عليها بسهولة مرة أخرى. تدرب على التحدث بصوت واضح ومرتفع وبنبرات متنوعة.



استخدام التأثيرات الانعقالية والحركية

تسهم التأثيرات الانعقالية والحركية في الحفاظ على تركيز جمهورك على الشاشة، لذلك من الجيد رؤية الموضوعات تظهر واحدًا بعد الآخر وليس كلها معًا، ولكن دون المبالغة في استخدام هذه التأثيرات لأن كثرتها ستؤدي إلى تشتت الجمهور وربما إثارة اهتمامه بها أكثر من محتوى العرض التقديمي ذاته

استخدام الألوان المناسبة

تدريبات الوحدة الثانية



السؤال الاول اجب بصح امام العبارة الصحيحة وخطأ امام العبارة الخاطئة

١.	الشريحة هي صفحة العرض التقديمي الخاص بك
٢.	تفيد الملاحظات على تذكر ما تريد قوله خلال العرض التقديمي
٣.	يعتمد عدد الشرائح في العرض التقديمي على الموضوع الذي تريد تقديمه
٤.	لا يمكن إدراج صور إلى عرضك التقديمي
٥.	يمكن إضافة العديد من الألوان والسمات للعرض التقديمي لكي يصبح أكثر جاذبية
٦.	لجعل عرضك التقديمي أكثر جاذبية كل ما عليك فعله هو إضافة بعض التأثيرات المرئية الرائعة إليه
٧.	الأعداد الصغيرة الموجودة على الجانب الأيسر من مربعات النص في الشريحة توضح ترتيب تأثيرات الحركة :
٨.	لا يمكن تغيير ترتيب تأثيرات الحركة
٩.	يمكن أن يحتوي العرض التقديمي على مقطع صوت وفيديو بالإضافة إلى النصوص والصور
١٠.	ينصح عند استخدام SmartArt بالمحافظة على البساطة والوضوح
١١.	لا يمكن تحرير عناصر المخطط البياني
١٢.	لا يجب عليك التدرب على إلقاء العرض التقديمي

السؤال الثاني اختر الاجابة الصحيحة

١.	عند إدراج ملف صوتي تظهر علامة تبويب جديدة لمساعدتك على ضبط هذا الملف تسمى :						
أ	تصميم	ب	خيارات التشغيل	ج	انتقالات	د	مراجعة
٢.	من طرق العرض المختلفة في بوربوينت تتيح لك مشاهدة الشرائح بحجم أصغر :						
أ	العادي	ب	فارز الشرائح	ج	عرض القراءة	د	لا شيء مما سبق
٣.	هي مواضع أعلى وأسفل كل شريحة تساعدك في كتابة معلومات حول العرض التقديمي وتظهر في كافة الشرائح						
أ	مربع نص	ب	الرأس والتذييل	ج	WordArt	د	تعليق
٤.	يعتبر أحد أهم برامج العروض التقديمية :						
أ	مايكروسوفت اكسس	ب	مايكروسوفت اكسل	ج	مايكروسوفت بوربوينت	د	مايكروسوفت وورد

يوجد ثلاث طرق مختلفة للبرمجة في فيكس كود في آر وهي كالتالي:

- **باستخدام اللبانات البرمجية:** وذلك باستخدام لبنات سكراتش البرمجية .
- **المزج بين اللبانات البرمجية والبرمجة النصية:** إنشاء البرنامج باستخدام اللبانات البرمجية مع إمكانية معاينة برنامج بايثون الذي يتم إنشاؤه مباشرة بشكل آلي.
- **باستخدام البرمجة النصية:** عن طريق البرمجة النصية باستخدام بايثون .

ع ع :

تجمع اللبانات معاً في فئات محددة طبقاً لنوعها واستخدامها، وتتميز كل فئة بلون معين وهي كالتالي:

الفئة	الوظيفة	الفئة	الوظيفة
	نظام الدفع		التحكم في حركة الروبوت
	مغناطيس		التقاط الأقراص
	العرض		المتغيرات
	أحداث		عناصر برمجة جديدة
	تحكم		التعليقات

ع :

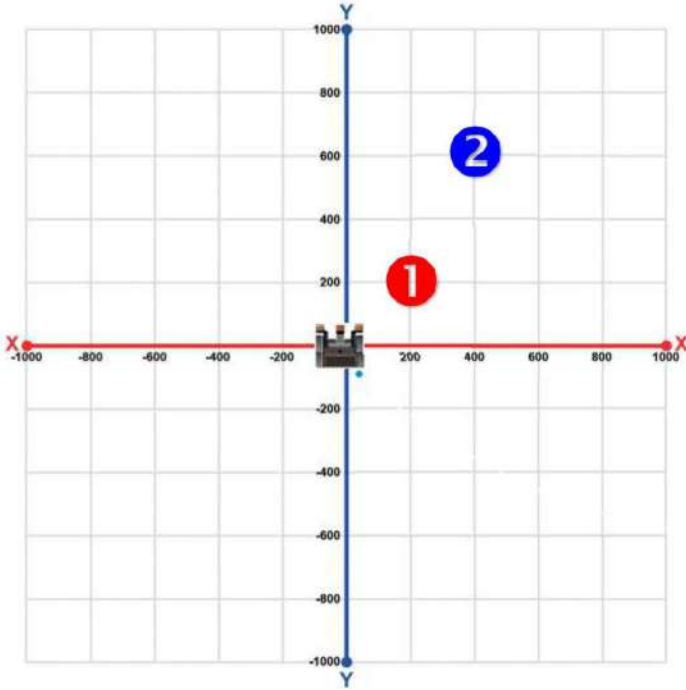
يتم ربط اللبانات البرمجية ببعضها البعض ويتم تنفيذها بواسطة الروبوت وفقاً لترتيبها، ويتم تنفيذ اللبانات المتصلة ببعضها فقط.



تستخدم لعرض الرسائل والاطلاع على حالة المستشعرات وقيم المتغيرات، وتستخدم لجمع البيانات وإخراج المعلومات.

تعد اللبنة اطبع أو اعرض (Print) من أكثر اللبنات استخداماً وتقوم بعرض النصوص والقيم في نافذة المراقبة.

إطبع مرحباً علي



نظام الإحداثيات في فيكس كود في آر (VEXcode VR):

يتم استخدام نظام الإحداثيات الديكارتي أو المخطط (x,y) ويعرف باسم النظام ثنائي الأبعاد (2D) لأن هناك بعدين هما **الصف (X)** وهو الخط الأفقي و**العمود (Y)** وهو الخط العمودي، وهما خطان متعامدان مرقمان، ويطلق على قيمة (x,y) إحداثيات النقطة ويمكن من خلالها تحديد الموقع في ساحة اللعب.

موضع الروبوت في الرسم المقابل $(0,0)$

إحداثيات النقطة 1 في الرسم المقابل $(200,200)$

إحداثيات النقطة 2 في الرسم المقابل $(400,600)$



وزارة التعليم
Ministry of Education

الإجابات



المهارات الرقمية

و ل ل د ل

و ل د ل و ل ل

ط ر ل

ر ل ط ر ل ل

موقع مادتي



ستتعلم في هذا الدرس كيفية إدراج نوع جديد من المخططات مثل: المخطط الخطي و المخطط الدائري طريقة تغيير تخطيط المخطط .وطريقة تغيير تخطيط المخطط يمكنك استخدام المخطط الخطي لإظهار البيانات التي تتغير بمرور الوقت، لتشاهد كيف يمكنك إضافة وتعديل المخطط الخطي

تنسيق المخططات البيانية

لقد تعلمت في الصفوف السابقة كيفية تطبيق التنسيق المتقدم على مستند، وينطبق الأمر نفسه على المخططات البيانية، فيمكن تغيير ألوانها وخطوطها وكافة خصائصها. لاحظ أنه بمجرد تحديد المخطط البياني تظهر علامتا تبويب جديدتان.

تدريبات الوحدة الأولى



السؤال الأول اجب بصح امام العبارة الصحيحة وخطأ امام العبارة الخاطئة

صح	١. الدوال المنطقية هي التي تحمل وسيطاتها ونتائجها قيمة مكونة من عنصرين عادة ما تكون صواب أو خطأ
صح	٢. تعد دالة IF واحدة من أكثر الدوال شيوعاً في برنامج مايكروسوفت إكسل
خطأ	٣. عبارة IF لا تكون نتيجتها نص
خطأ	٤. عبارة IF لا يمكن أن تكون نتيجتها دالة أخرى
خطأ	٥. لا يمكن إجراء العمليات الحسابية بواسطة دالة IF
صح	٦. عند الانتهاء من كتابة دالة IF في شريط الصيغة يجب الضغط على زر Enter
صح	٧. يمكن استخدام المخطط الخطي لإظهار البيانات التي تتغير بمرور الوقت
خطأ	٨. لا يمكن تغيير نمط المخطط الخاص بك
صح	٩. يمكن تغيير نوع المخطط من خلال فتح نافذة تغيير نوع المخطط واختيار مخطط جديد

السؤال الثاني اختر الاجابة الصحيحة

١. الدوال التي تحمل وسيطاتها ونتائجها قيمة مكونة من عنصرين عادة ما تكون صواب أو خطأ :	أ	الدوال الرياضية	ب	الدوال المنطقية	ج	الدوال المالية	د	الدوال المثلثية
٢. دالة تقوم بإجراء مقارنات منطقية ويمكن أن يكون لها نتيجتان صواب وخطأ :	أ	دالة Max	ب	دالة Average	ج	دالة Sum	د	دالة If
٣. تبدأ جميع الدوال بعلامة :	أ	=	ب	+	ج	-	د	*
٤. لتغيير شكل المخطط نستخدم :	أ	الحجم	ب	أنماط الأشكال	ج	إدراج الأشكال	د	الترتيب
٥. نوع من أنواع المخططات يستخدم لعرض النسب المئوية :	أ	مخطط الأعمدة والأشرطة	ب	المخطط الخطي	ج	المخطط الدائري	د	المخطط المساحي



الشرائح والنصوص والصور

برنامج مايكروسوفت باوربوينت

يُعدُّ أحد أهم برامج العروض التقديمية ويستخدم لعرض الأفكار والمشاريع بصورة تُمكن الجميع من رؤية وفهم ما تعرضه من خلال مجموعة من الشرائح، حيث تشبه الشريحة الصفحة الفارغة التي يمكن إضافة النصوص والصور والفيديو والأصوات إليها، وتختص كل شريحة بجزء معين من عرضك التقديمي، ويمكن استخدام العروض التقديمية في مختلف المجالات (التعليم، العمل، الترفيه ...). يتميز البرنامج بواجهة المستخدم التي تتسم بالسهولة.

📌 **كيفية إدراج شريحة** يعتمد عدد الشرائح في العرض التقديمي على الموضوع الذي تريد تقديمه، ويمكنك الاختيار من بين أنواع مختلفة من الشرائح بناءً على الموضوع الذي يتم عرضه في كل شريحة. وتُعدُّ بعض أنماط الشرائح أفضل إذا كان الجزء الأكبر من الشريحة نصًا، بينما تكون الأنماط الأخرى أفضل لإضافة الوسائط المتعددة أو لتنظيم معلومات الشريحة بشكل مختلف.

📌 **إدراج الصور** لتتعرف على كيفية إضافة صورة إلى عرضك التقديمي. أولاً اكتب عنوان الشريحة.

📌 **الرؤوس والتذييلات:** هي مواضع أعلى وأسفل كل شريحة، يمكنك من كتابة معلومات حول العرض التقديمي وتظهر في كافة الشرائح.

📌 **اللبات:** هي قوالب جاهزة تستخدم لإضافة العديد من الألوان والتنسيقات للعرض التقديمي بكل سهولة ليصبح العرض أكثر جاذبية.

📌 **طرق العرض** يمكنك تطبيق طرق عرض مختلفة في مايكروسوفت باوربوينت لتساعدك على التعامل مع المستند، كما تعلمت سابقاً في مايكروسوفت وورد.



تأثيرات الوسائط المتعددة المتقدمة

تأثيرات الوسائط المتعددة:

لجعل العرض التقديمي أكثر جاذبية يمكن إضافة بعض التأثيرات المرئية للعرض مثل:

📌 **الانتقالات:** تأثيرات الحركة التي تحدث عند الانتقال من شريحة لأخرى .

📌 **التأثيرات الحركية:** تأثيرات خاصة بمحتويات الشريحة كالنصوص والصور وجعلها تظهر وتختفي تدريجياً أو يتغير حجمها أو لونها.

📌 **الصوت** يُمكن أن يحتوي العرض التقديمي على مقطع صوت و فيديو بالإضافة إلى النصوص والصور أيضاً. وبهذا الشكل تستطيع إنشاء عرض متعدد الوسائط. يمكنك إضافة ملف صوتي من جهاز الحاسب الخاص بك أو مقطع صوتي من الوسائط أو تسجيل صوتك

المخططات البيانية ونصائح لعرض متميز



هل تتذكر كيفية استخدام رسم SmartArt في مايكروسوفت وورد والمخططات المستخدمة في مايكروسوفت إكسل؟ تفيد هذه الأدوات في برنامج مايكروسوفت باوربوينت في جمع العديد من العناصر في عرض تقديمي واحد.

في هذا الدرس، ستثري خطة عملك عن طريق إدراج قائمة مربعة لعملاء الأعمال المحتملين. بعد ذلك، ستضيف مخططًا بالبيانات إلى الشرائح الخاصة بك، وأخيرًا ستتعلم بعض النصائح لجعل عرضك التقديمي أكثر جاذبية للمشاهد أو للجمهور.

رسم (SmartArt) هو تمثيل مرئي للمعلومات والمخططات، ويساعد على إنشاء رسومات توضيحية عالية الجودة بكل سهولة.

المخططات البيانية: هو تمثيل رسمي لمجموعة من الأرقام فمثلاً يمكن تحويل بيانات جدول رقمي إلى مخطط بياني مصور ليسهل عملية قراءتها.

حدّد هدفك بدقة

ادرس موضوعك جيدًا وحدد 5-6 مفاهيم رئيسية تريد إيصالها لجمهورك قبل أن تبدأ في إنشاء العرض التقديمي.

حدد وقت العرض من

الجيد استخدام قاعدة ٣٠/٢٠/١٠ والتي تنص ان العرض لا يويد عن ١ شرائح ومدة العرض ٢٠ دقيقة وحجم الخط ٣٠



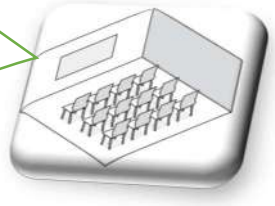
حافظ على العرض

التقديمي بصورة حيوية وممتعة كن إيجابيًا ومتحمسًا أثناء تقديم عرضك قدر الإمكان، فالجمهور يتذكر المُقدم المتحمس أكثر من غيره بغض النظر عن جودة العرض.

اعرف جمهورك ضع في اعتبارك الجمهور وخصياتهم ، فهذا سيساعدك على تحديد المحتوى وطريقة التوصيل. يجب أن يكون هدفك هو إثارة إعجاب جمهورك بعمق معرفتك بالموضوع من إبهامهم بعرض معلومات ليس لها صلة.



تحقق من مكان العرض إن تقديم العرض في الفصل الدراسي يعني جمهورًا أقل، ولكنه يعني أيضًا تفاعلًا أفضل. أما القاعة الكبيرة فتعني وجود جمهور أكثر، ولذلك فقد تحتاج إلى وجود معدات إضافية كالميكروفون ومكبرات الصوت لكي يتمكن الجميع من سماعك. تحقق من المعدات قبل البدء بالعرض، واستعن بزملائك للتحقق من تمكن الأشخاص في الجزء الخلفي للقاعة من سماعك. حدد مكان جهاز العرض ومكان ووقوفك بحيث يكون الجميع قادرًا على رؤيتك وسماعك.



تحضير العرض التقديمي

ادرس موضوعك جيدًا وابحث عن المعلومات في المصادر المختلفة كالكتب والإنترنت وتحقق من المعلومات التي تعثر عليها ولا تعتمد مصدرًا واحدًا للمعلومات. نظم موضوعك في ٣ أو ٤ نقاط فرعية، وتجنب المبالغة في تحليل الموضوع واستخدام الكثير من النصوص، ولا تجعل شرائح العرض تزدحم بالنصوص والصور، حيث يمكن أن يقتصر محتوى الشريحة على بضعة أسطر وصورة أو صورتين.



التدرب على إلقاء العرض التقديمي

عليك أن تتدرب على العرض التقديمي بصورة جيدة بعد الانتهاء من إعداده. حاول تقديم موضوعك سواء بالاستعانة بالملاحظات أو دونها، وبهذه الطريقة إذا فقدت نقطة ما أثناء العرض التقديمي يمكنك العثور عليها بسهولة مرة أخرى. تدرب على التحدث بصوت واضح ومرتفع وبنبرات متنوعة.



استخدام التأثيرات الانعقالية والحركية

تسهم التأثيرات الانعقالية والحركية في الحفاظ على تركيز جمهورك على الشاشة، لذلك من الجيد رؤية الموضوعات تظهر واحدًا بعد الآخر وليس كلها معًا، ولكن دون المبالغة في استخدام هذه التأثيرات لأن كثرتها ستؤدي إلى تشتت الجمهور وربما إثارة اهتمامه بها أكثر من محتوى العرض التقديمي ذاته

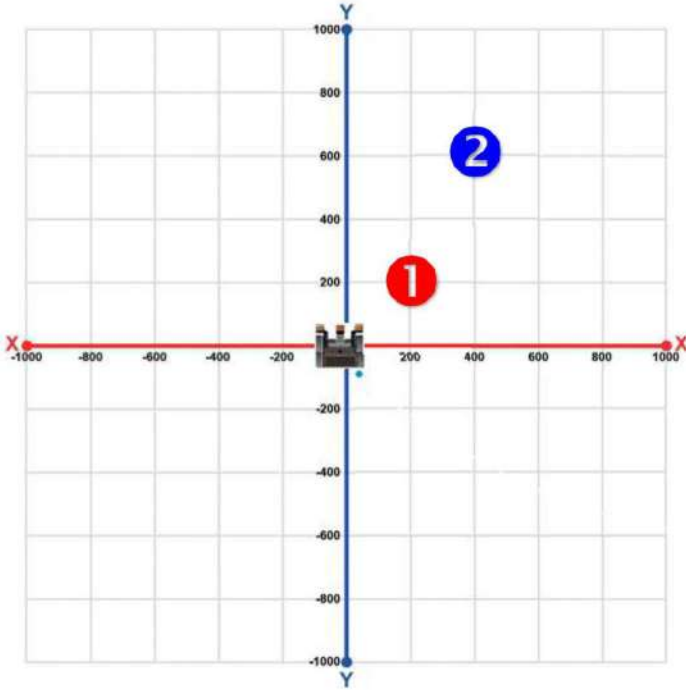
استخدام الألوان المناسبة



تستخدم لعرض الرسائل والاطلاع على حالة المستشعرات وقيم المتغيرات، وتستخدم لجمع البيانات وإخراج المعلومات.

تعد اللبنة اطبع أو اعرض (Print) من أكثر اللبنات استخداماً وتقوم بعرض النصوص والقيم في نافذة المراقبة.

إطبع مرحباً علي



نظام الإحداثيات في فيكس كود في آر (VEXcode VR):

يتم استخدام نظام الإحداثيات الديكارتي أو المخطط (x,y) ويعرف باسم النظام ثنائي الأبعاد (2D) لأن هناك بعدين هما **الصف (X)** وهو الخط الأفقي و**العمود (Y)** وهو الخط العمودي، وهما خطان متعامدان مرقمان، ويطلق على قيمة (x,y) إحداثيات النقطة ويمكن من خلالها تحديد الموقع في ساحة اللعب.

موضع الروبوت في الرسم المقابل $(0,0)$

إحداثيات النقطة 1 في الرسم المقابل $(200,200)$

إحداثيات النقطة 2 في الرسم المقابل $(400,600)$



يوجد في فيكس كود في آر عده مستشعرات يمكن استخدامها للتحكم في حركة الروبوت المختلفة، وتستخدم لاكتشاف التغيرات في البيئة المحيطة بالروبوت.

ⓘ : (Gyro sensor) ع

يوجد في الجزء الخلفي من الروبوت ويستخدم للملاحة لأنه يحدد اتجاه الروبوت ويقيس سرعته واتجاه انعطاف الروبوت، ومستشعر الجيروسكوب هو المسؤول عن حركة الروبوت بشكل مستقيم وانعطافه بصورة صحيحة.

معلومة !! يكتشف مستشعر الجيروسكوب الحركة بدقة أكبر عندما تكون السرعة منخفضة

ⓘ ع ع ع ع ع ع ع

للحصول على احداثيات موضع الروبوت وزاوية الموضع بالدرجات نستخدم اللبنة الموجودة في فئة الاستشعار:

يتم ربطها مع اللبنة الأخرى لتحديد قيمة موضع إحداثيات (Y) (X) بالمليمتر أو بالبوصة

الموضع X بل mm

يتم ربطها مع اللبنة الأخرى لحساب الاتجاه الحالي وتحديد الانعطاف للروبوت بالدرجات

زاوية الموضع بالدرجات

ⓘ ع

تستخدم الجمل الشرطية في التحكم في برنامج الحاسوب وتجعل الحاسب يقوم بإجراءات مختلفة بناءً على العبارات المنطقية وينفذ البرنامج قسماً معيناً من التعليمات البرمجية بناءً على ما إذا كان الشرط صواباً أو خطأ.

ⓘ ع

عند كتابة الجمل الشرطية نستخدم المعاملات للمقارنة بين القيم وتصرفها بناءً على النتيجة، ونتيجة الفحص الشرطي هي إما صواب أو خطأ ويوجد ثلاث لبنات للمعاملات الشرطية:

- لبنة أكبر من < إذا كانت القيمة الأولى أكبر من القيمة الثانية تحمل اللبنة نتيجة صواب
- لبنة أصغر من > إذا كانت القيمة الأولى أصغر من القيمة الثانية تحمل اللبنة نتيجة صواب
- لبنة يساوي = إذا كانت القيمة الأولى تساوي القيمة الثانية تحمل اللبنة نتيجة صواب

إذا زاوية الموضع بالدرجات < 90 ثم نقل القلم أسفل

لبنة إذا () ثم تتحقق من الشرط أولاً، فإذا كانت النتيجة صواب يتم تشغيل الأوامر الموجودة بداخلها، وإذا كانت النتيجة خطأ فسيتم تجاهل هذه الأوامر. في المثال المرفق يتم إنزال القلم إذا كانت زاوية الموضع أكبر من 90 درجة

الانتظار حتى زاوية الموضع بالدرجات = 90

لبنة الانتظار حتى ()

توقف البرنامج مؤقتاً لحين تحقق بشرط معين، في المثال المرفق يتم الانتظار لحين انعطاف الروبوت بزاوية 90 درجة

